# 免责声明



杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.155

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年12月10日

页数：196页

终于完成了补完计划。

# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL. 155



新专栏开张!

游戏MM看过来

乙女风向标

游俏小筑

专题企划

《梦幻之星》系列回顾

攻略透解

雷顿教授与奇迹假面 3DS

战国无双 编年史 3DS

最终幻想IV 完全收藏 PSP

特快专递

PSP 妖精的尾巴 携带公会2

PSP 古典迷宫X2



# May'n 亚洲巡回 2011 演唱会

## 上海站

时间：5月13日（PM 20:00）
地点：上海商城剧院上海市南京西路1376号
票 价：980元（签名席）/680元
580元 / 480元 / 380元

**上海站Q群：22290342**

## 广州站

时间：5月15日（PM 19:30）
地点：蓓蕾剧院广州市人民北路875号
票 价：880元（签名席）/ 680元 / 580元
480元 / 380元 / 280元

**广州站Q群：140723466**
**135922158**
**97242178**
**97243077**

主办单位：广州市源子文化传播有限公司
制作单位：SOUND CREATO
サウンドクリエーター
协办单位：
咨询电话：020—87562998

May'n ASIA TOUR 2011 UNITE!!

网络平台：WWW.YZ.GZ.CN
源子微博：http://t.sina.com.cn/yuanziwenhua

首席平面媒体：动漫周刊
合作媒体：



# 本辑特别关注

专题企划

P129

## 与你走过十年征程

《梦幻之星在线》十周年纪念

## 承接过去与未来的冀望

——掌机上的“《梦幻之星》系列”

解迷雷顿教授的奇迹之旅

攻略透解

P56

剧情流程攻略
全谜题解析
全迷你游戏解析

## 雷顿教授与奇迹假面 3DS

攻略透解

P90

## 两代人的聚首别离 水晶光芒永恒绽放

正篇、插曲、后传3款游戏完全剧情攻略！

## 最终幻想IV 完全收藏 PSP

他们将推出怎样的游戏？

走近业界

P18

## 游戏开发者对3DS和NGP的开发展望

## 卷首语

计划总是没有变化快——这估计是我到目前为止验证得最多的一条理论。由于日本地震，使得淡季的3月底~4月初这一原本就青黄不接的时期，还出现了跳票作品。往气势磅礴了说，这是日本人民的一场悲惨灾难；往小家子气里谈，跳票也搞得编辑部原本天衣无缝的工作计划不得不缝缝补补。不过最近的《异说 012》与《苍翼默示录 连续变换2》素质都相当高，作为一个FTG玩家，我很欣慰——我原本就想单纯打打游戏的，所以说计划总是没有变化快。

言归正传。虽然不如乌冬那么铁，不过我也算是个小小的机战饭。个人很喜欢的《反叛的鲁鲁修》与《高达00》在《第2次机战Z》中只有第一季的戏份未免有些遗憾，不过这也更让人期待它们在续作中的表现。大家都一起期待4月14日的到来吧——是的，这份攻略已经有人接手了。

白菜

# CONTENTS

# 掌机王SP VOL.155




口袋光环 VOL.155




封面画师：银子
封面设计：澄香


主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年4月第一版
印　　次：2011年4月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年4月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-622-9


## 掌机情报站



## 黄金眼



## 走近业界



## 前线狙击



## 新作拼盘



## 特快专递



## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

## 游戏索引



### 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A・RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A・AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

### 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| NDSi | Nintendo DSi，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |
| 3DS | Nintendo 3DS，Nintendo公司出品 |
| NGP | PSP后续机种暂名，SCE公司出品 |

PORTABLE GAME

# 掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

## EVENT 事件 Square Enix集团设立子公司，专门制作智能手机游戏

3月23日，Square Enix集团对外宣布，他们已经在今年3月7日成立了完全子公司HipposLab，今后该公司将以智能手机为中心制作各种高质量的游戏内容。

Square Enix表示，创立HipposLab的目的在于近年来使用手机连接网络的用户正在急速增长，而且今后智能手机将占据手机领域主流位置的趋势已经确立，因此公司将配合不断加速的网络商务发展速度，以智能手机为中心，开发以游戏为主的各种高品质内容。




另外，HipposLab为了尽可能给用户们提供各种优质的服务，做出了以下3个承诺：

1.一直为智能手机用户提供高品质的内容。

2.通过高品质内容将诚挚的服务扩展到全世界。

3.真挚地回应用户的要求。

## EVENT 事件 小岛秀夫升任Konami数字娱乐副社长

近日，Konami发表了公司关于人事方面的最新调动情况。在这次人事调动中，玩家们所熟悉的金牌制作人、统领小岛工作室的“《潜龙谍影》系列”之父小岛秀夫升职，成为公司游戏部门Konami数字娱乐（Konami Digital Entertainment，集团的子公司，玩家们认知度最高、一直所提的那个Konami其实就是指这个）的执行役员副社长。在未升职前，小岛秀夫原是公司的专务执行役员创意总监。



此外，原本担任《胜利十一人》工作室执行制作人一职的榎本真司在此次人事调动中，也和小岛秀夫一样升职为执行役员副社长。

**3月22日** Capcom宣布，旗下超人气狩猎游戏《怪物猎人 携带版 3rd》的新电视广告，将起用日本人气组合关西杰尼斯8人组（关ジャニ∞）中的横山裕、涉谷卯、村上信五、丸山隆平出演。同日，新广告“Step篇”开始在游戏官网提供观看，内容为涉谷卯、村上信五、丸山隆平这三位《MHP3》的老玩家劝说从未玩过该作品的新人横山裕加入4人联机阵营。依靠人气偶像做这样具有针对性的广告，Capcom无疑想以此吸引更多新玩家。截止本辑《掌机王SP》发稿时，游戏在日本的实际累计销量已经突破了440万。



## SOFTWARE 软件《英雄传说 碧之轨迹》发售日确定，两款限定版同时推出




3月24日，Falcom方面终于释出了这款作品的最新消息。这款“《轨迹》系列”的最新作名为《英雄传说 碧之轨迹》，是去年发售的《英雄传说 零之轨迹》的续作，与《零之轨迹》的关系有些类似于《空之轨迹SC》与《空之轨迹FC》，前作中的罗伊德、艾莉、缇奥和兰迪等角色将继续在本作中活跃。游戏将以“无限的可能性”为主题，而从同日公开的游戏预告片来看，前作中的神秘角色琪娅将在本作中有着相当重要的地位。





Falcom在首次公开游戏名的同时就宣布了游戏的发售日为今年9月29日，与去年9月30日发售的前作相隔正好为一年。游戏将分为三个版本推出，其中普通版游戏售价为6090日元（折合人民币约488元），和前作一样同捆了Drama CD的限定版售价为7980日元（折合人民币约640元），除此之外，游戏还将发售一款特别限定版。这款限定版除了将包含UMD版游戏和Drama CD各一张之外，还将包括由Falcom方面亲自监修的游戏女主角艾莉和缇奥的高品质黏土人偶各一个。这款限定版售价为9240日元（折合人民币约740元），采用完全预约生产制，预约时间截止到今年5月底，珍贵程度不言而喻。

## SOFTWARE 软件《恶魔幸存者2》今夏登场，平台仍为NDS



在Atlus宣布《恶魔幸存者》的加强版将在3DS平台推出之后，想必不少玩家都认为A社会顺理成章地将游戏的正统续作也搬上3DS平台。不过出人意料的是，厂商在3月底闪电公开了正统续作《恶魔幸存者2》（我们可以发现标题中已经去掉了“女神异闻录”的字样，果然“女神异闻录”只是“《女神》系列”外传作品的一个前缀而已吗）将在今年夏季推出的消息，平台仍然为NDS。




《恶魔幸存者2》将以突然受到神秘侵略者袭击从而陷入极限状态的日本为舞台，侵略者们每天都会进行一次袭击，日本全土陷入恐怖与绝望。游戏的主人公是一名普通的高三学生，因为某个契机获得了召唤恶魔的能力，从此拥有了与侵略者抗衡的力量，不仅是主人公，他的同学志岛大地、新田维绪等人也觉醒了恶魔召唤之力，他们共同肩负起拯救日本的使命。




游戏的类型和前作一样仍是S·RPG，玩家控制角色在地图上移动，进入战斗画面之后则是类似于RPG的指令选择式。找准敌人的弱点进行攻击从而增加自己行动次数的近来“《女神》系列”的代表系统在本作中也依然会保留，登场恶魔数，将是前作的大约两倍。“缘系统”是本作的新系统，玩家要加深与各个恶魔之间的关系，从而学会对战斗有利的特殊能力、解禁特定的恶魔合体等。

## SOFTWARE 软件 《奥丁领域》开发商再推新作，PSP谱写《伟大骑士物语》

《奥丁领域》、《胧村正》等作品的开发商Vanillaware虽然规模不大，但其开发实力一直为玩家们所津津乐道。这家工作室的最大特色就是拥有着极高的2D画面制作造诣，制作的画面不仅精美，而且非常具有艺术气息。继与MMV联合推出了和风动作RPG《胧村正》之后，Vanillaware再次携手MMV推出原创作品，这款名为《伟大骑士物语》（グランナイツヒストリー）的新作在类型上不再是Vanillaware所擅长的A·RPG，而是改为了正统的RPG类，平台则选择了PSP。








游戏的舞台是一个名叫利斯迪亚（リスティア）的大陆，为了争夺大陆霸权，三大国家战火不断。在游戏中，玩家需要扮演一名骑士，在三个国家间选择一个所属国展开冒险与战斗之旅。身为骑士团团长，玩家可以创造自己骑士团内的角色，能够设定的部分不仅包括外貌和性别，就连语音、胜利台词和性格等细微方面也可由玩家来亲自设定。

游戏的画面表现依然发挥了Vanillaware的一贯优势，看上去既细致又温馨，人物表现充满动感。在战斗方面，本作是传统的回合制，战斗中玩家需要考虑到骑士们的职业、队列和站位等要素。另外，本作还将对应联网多人游戏，不过具体内容目前还没有公布。本作的音乐将和《胧村正》一样，继续由著名游戏音乐人崎元仁负责。在声优方面，本作则囊括了杉田智和、岸尾大辅、井上喜久子、西多村英梨等人气声优。

《伟大骑士物语》将于今年夏季发售，价格为5229日元。

**3月24日** Capcom宣布《生化危机 佣兵3D》的日版将在今年6月2日发售，售价为4800日元。《生化危机 佣兵3D》（バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D）是一款将系列中大受好评的“佣兵模式”独立出来发售的游戏，支持两名玩家Wi-Fi网上或本地联机作战，除了来自《生化危机5》中的克里斯、吉尔等角色之外，玩家久违的2代和《维罗妮卡》的女主角克莱尔也将参战。就在公布了发售日的次日，Capcom方面又宣布游戏将会收录3DS上的另外一款正在开发中的原创《生化》作品——《生化危机启示录》（バイオハザード リベレーションズ）的“飞行员版”（パイロットバージョン，即体验版），这无疑将大大增加本作对于粉丝的吸引力。本作的欧版将于6月17日发售。




**3月24日** Acquire宣布，原定4月14日发售、后来因为某些原因延期为未定的原创游戏《秋叶原之旅》的新发售日为今年5月19日，延期了大约一个月的时间。厂商在宣布新发售日的同时首次公开了UMD版游戏的封面。《秋叶原之旅》是由“《侍道》系列”的开发人员制作的一款原创动作AVG，以日本著名的宅男胜地秋叶原为舞台，讲述主人公以及女主角文月琉衣等角色的冒险故事，曾以战斗时能够除去女性角色的外衣引起了巨大话题。



**3月24日** Capcom公布3DS平台的原创立体音响AVG作品《谜惑馆　回音之间》（谜惑馆　音の间に间に）。游戏采用了特殊的技术录制声音和音乐，玩家戴上耳机之后，便能够听到具有立体感的音质。而游戏就将利用这种技术，让玩家听到来自360度全方位以及不同的距离的声音，体验不可思议的感觉。本作的剧本将由撰写了《428　被封锁的涩谷》、《大神传　小小太阳》等作品的著名作家北岛行德负责。游戏将于今年夏季发售，价格目前仍未确定。




**3月28日** Ascii Media Works宣布，原定于今年5月26日发售的PSP游戏《某科学的超电磁炮》将延期到夏季发售，具体的发售日将待日后公开。至于延期的原因，厂商表示是为了“大幅提升剧本的内容”。《某科学的超电磁炮》是以《魔法禁书目录》中的角色御坂美琴为主人公的外传漫画作品，PSP版是该作品第一次进行游戏化。除了售价6279日元的普通版之外，游戏还将推出售价9429日元、附赠白井黑子手办的初回限定版。

**3月29日** NBGI的“《块魂》系列”自2009年推出了PS3版之后就再未推出新作，其创始人高桥庆太也因为个人原因于去年10月份退社。近日，有媒体报道称发现NBGI在海外同时注册了两个以《块魂》（katamari）为名的商标，分别是“Katamari Amore”和“Katamari Amore Rolling Whopper”，这是否意味着《块魂》这个无论是在日本还是欧美都有着不低人气的系列又将推出新作呢？只能等待来自NBGI官方的进一步消息了。

**3月29日** 由于日本遭遇地震灾害，Irem于前段时间宣布了开发中的PS3游戏《绝体绝命都市4 夏日记忆》开发中止。不仅如此，本日Irem又宣布，系列的前三部作品，即PS2平台的前两作，以及PSP的《绝体绝命都市3　毁灭都市与她的歌声》也将不再继续生产。目前市面上还有少量1代和3代的廉价版存货，等这批存货卖完之后，也许意味着这个曾以独特的题材和游戏方式博得玩家好评的知名系列将永远从市场上消失。



**3月31日** Acquire宣布，人气迷宫RPG“《剑、魔法与学园物》系列”的最新作《剑、魔法与学园物3D》将于今年在3DS平台发售，售价为5880日元，具体发售日期尚未敲定。游戏以学园为舞台，与可爱的人物形象不符的是，系列的迷宫探索难度一直相当高。作为最新作的3DS版在游戏进行方式上和系列以往的作品一样，玩家需要不断完成各种各样的任务以推进流程。迷宫场景包括丛林、沙漠和雪原等，它们将通过3DS的3D显示功能得到立体化呈现。

**3月31日** 上海灵禅信息技术有限公司宣布成功收购日本游戏开发商Red Entertainment。Red对于熟悉日本游戏的玩家来说应该不会陌生，因为大人气的《樱大战》、《天外魔境》等系列均有其参与制作。在被灵禅收购之后，Red将与灵禅共同进行目前流行的Webgame（网页游戏）的开发。另外，利用Red的创造力以及灵禅掌握的技术力，两者将共同向智能手机领域提供社交游戏，第一款作品目前已经在探讨之中。据悉，灵禅和Red将在今年共同推出5款作品。

**3月31日** 继《尤歌朵拉同盟》、《炽焰同盟》之后，人气S·RPG“《同盟》系列”将再添新作。新作名为《荣耀同盟》（グロリア・ユニオン），在开发阵容方面集结了系列玩家所熟悉的开发者，系列具有代表性的军团作战系统将在本作中得到继承。游戏将于今年6月23日在PSP平台发售，售价为6279日元。本作仍然由Sting负责开发，而由于协议关系，发行厂商依然为Atlus。




**3月31日** 曾经在PS平台发售并大获好评的异色RPG作品《跨过我的尸体》（俺の尸を越えてゆけ）正式宣布将在PSP进行完全重制，与原作时隔了12年之久。游戏讲述的是讨伐鬼之头目朱点童子的故事，讨伐者阿轮与源太夫妇的孩子受到朱点童子诅咒，活不过两年并且无法与人类生子，在神的援助下，阿轮之子拥有与神繁衍后代的能力，继续着世代讨伐朱点童子的复仇之旅。PSP版将集结当年的原班人马进行重制，开发方和原作一样仍然交给了Alpha System。游戏将在今年秋季发售，具体售价未定。





**Lancer**

*从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。*

# 难以承受之重

去年的LEVEL5 VISION发布会一口气公布十款新作，其中大部分为全新品牌，此等气概不仅让龟缩于后的日厂同行们啧啧称奇，就连欧美大厂也要自叹弗如。当时笔者也为日野晃博的魄力惊叹不已，并惊讶于这家来自日本南部小城的中型发行商，如何在未上市融资的情况下找到如此雄厚的资本？看来笔者还是太低估了Level-5的实力，近日日野晃博声称今年的Level-5 VISION将同时公布20款游戏！就算除去已公布的10款，还有另外10款未知新作将会亮相。如此壮举，不仅在日本游戏产业史上堪称空前，即使放眼全球，也很难找到第二个。看来这次Level-5赌上的不止是自己的全部家当，更是自己的未来，自己的性命。

近期东日本大地震已经把震波传到了游戏业，所幸Level-5位于日本西南端，所受冲击也相对较小。当半数春季大作延期，Level-5已打响了在3DS上的第一炮，《雷顿教授与奇迹假面》稳坐3DS首发游戏销量榜首。在这部首次没有马里奥兄弟护航首发的任天堂主机上，Level-5暂代任天堂履行了护航使命。首批入手3DS的玩家中，三分之一的人入手了《奇迹假面》。在任天堂的主机首发史上，这是闻所未闻的奇迹。以至于笔者不禁怀疑社是否任天堂故意所为。如果“把风头留给第三方”是任天堂的有意之举，其动机很明显：当第三方在NDS和Wii上接连折戟，任天堂需要树立一个榜样，向第三方证明跟着任天堂有肉吃。在NDS上活得滋润并准备继续一头扎进3DS的Level-5是一个最好的榜样。

去年《二之国》销售不振的小小挫折没有浇灭日野晃博正在不断膨胀的野心。Level-5正在开发的游戏不仅数量众多，而且个个都目指百万。PSP的《纸箱战机》还没发售，就已经动画模型满天飞。日野晃博放话“希望《纸箱战机》成为《怪物猎人》之后的又一个传说”。Level-5最厉害的地方是能摸透中小学生的心理，在这个消费群体如果形成口耳相传效应，将一发而不可收拾。这些年能在日本卖百万以上的掌机游戏，十有八九都是在赚中小学生的钱。在经济困难时，成年人都在压缩娱乐时间，努力工作，养家糊口，只有小孩的钱仍然最好赚。

Level-5目前仍是非上市企业，无需发布财报，其资金的来龙去脉外界无法得知。不过可以肯定，以Level-5的规模，仅通过原始资本积累不可能供得起20款游戏的同时开发与营销，除了普通的银行贷款外，在Level-5背后肯定有不少风险投资，也许还有第一方提供的信贷资本。任天堂手头上有近万亿日元的闲钱，拿出一些低息贷给Level-5，换来十余款3DS游戏，如此对双方都有好处。如今日厂的普遍问题是个个胆小如鼠，即使手头上有闲钱也不敢贸然花在新主机身上，好不容易有Level-5这么一家努力进取的企业，如果因为资金问题而被束缚了手脚，未免可惜。况且Level-5的崛起推动了整个九州游戏业的发展，这20个游戏项目下来，把外包工作往四周一摊，能养活九州的一大批游戏作坊。当地政府理应加以支持。




这十年来，日本最积极进取的第三方游戏厂商非Level-5莫属。不过在游戏产业历史上，因骤放光芒而烧死自己的超新星并不少见。质量太大就容易坍缩，同时开发20款游戏相对于Level-5的规模来说，是难以承受之重。惟愿已无回头之路的Level-5，继续背负各界厚望走稳每一步。



**Darkbaby**

*真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。*

# 相见不如怀念

去岁末，Square enix宣布在PSP平台重制《皇家骑士团2》的消息着实让本人深受刺激。我曾经拥有过一台PSP主机，但不久就转卖给了熟人，虽然该主机涌现了许多脍炙人口的佳作，不过丰富的NDS游戏已经足够填充并不算充裕的闲暇光阴。《皇家骑士团2》重制的消息确实让本人这个松野泰己狂热粉丝心痒难搔，一度决意重新入手PSP，所幸该数码娱乐产品早已经广泛普及，轻松从某同事手中借得一台“小电影专用机”。出于宗教信徒般的虔诚，又掏了近500大洋首发购入了正版游戏。

满怀的期待却换来了满怀的失望和不满！

武侠小说大师金庸的名作《碧血剑》中曾有这样一段情节：话说石梁派温氏五老为了对付宿敌金蛇郎君，费尽心力将祖传的五行剑阵改良成为五行八卦阵，然则五老的才智实在过于平庸，其增设的内容反而令得原本行云流水的祖传绝艺破绽百出，结果被金蛇传人袁承志轻松破阵。PSP版《皇家骑士团2 命运之轮》便是这样一款狗尾续貂之作，原作以剧情的厚重感和战斗系统的乐趣而传世不朽，重制版的画面和音效确实凭借着硬件机能有了较大提升，但增添的剧情和职业却明显缺乏存在感，尤其后者还极大破坏了游戏平衡性。为了增加玩家的游戏时间，缺乏创意的游戏开发者们居然将一款气势恢宏的史诗游戏改造成俗套的刷刷刷游戏，纷繁复杂的武器合成和职业技能看似增加了耐玩度，实则极大影响了剧情展开的电影感，所谓的喧宾夺主正是如此。随着游戏的逐步深入，其战斗系统平衡性的失控益发明显，诸如原作道具装备使用方式被改成直接战场菜单指令后使得策略性被严重削弱。至于其他不尽人意之处，实难胜数。

对于过去从未接触过《皇家骑士团》系列的新生代玩家们来说，PSP重制版很可能会被判定为一款战斗系统拖沓乏味而剧情缺乏代入感的凡庸之作，这实在是笔者万万不想看到的结果。不过日本著名社区2CH的游戏论坛不乏对本作狂喜乱舞的玩家，皆因制作者一味迎合这部分嗜好以繁杂系统自虐的深宅玩家，令得游戏原本的格调荡然无存。笔者一度怀疑自己已然健忘，用模拟器重新温习了一遍原作，对之近乎无懈可击的制作水准越发顶礼膜拜。

真正有价值的重制版，应该是在维持原作精髓的同时实现当初因为硬件性能限制无法展示的感官效果和游戏内容，NGC版《生化危机重制版》无疑就是最经典的范例。由于创意严重匮乏，近年来日本业界的复刻重制层出不穷，真正有价值的作品却屈指可数。NDS版《风来之西林 沙漠的魔城》也是一款敷衍塞责的重制名作，其GB原作的画面精美程度至今记忆犹新，而游戏趣味性比之同时期的家用版不遑多让。NDS重制版沿用了《风来之西林》的引擎，画面素质相当敷衍粗糙，更令人不满的是其游戏系统也进行了大幅删削简化，总体品质颇令人失望（《风来之西林》系列销量自此作后逐渐滑坡）。除此外，SE社在NDS平台的一些所谓名作重制版同样饱受讥评。

几乎每一个老玩家都有同样的梦想，期待着心中的神作有朝一日能够以更加完美的形态再现，并因此获得更多知音的共鸣，然而现实一次又一次无情地摧毁了梦想。归根结底，TV游戏产业已经越来越功利化，所谓的重制不过是那些黔驴技穷的厂商们榨取剩余价值的手段而已，真正羽毛自惜者已然屈指可数！

所谓的相见不如怀念，正是如此……



# 游人望远镜

看见本辑坂口博信的自曝，本人顿时对iPad2无限怨念；神谷转型金发型男；小岛秀夫与小野义德的灾区应援；樱井政博派来了“最终萌杀兵器”；游戏制作人的日常生活，尽在游人望远镜。



栏目主持
酷洛洛

## 小野义德



“《街头霸王》系列”制作人，负责了3DS《超级街头霸王Ⅳ 3D》制作

### 《街头霸王》小组为灾区群众送祝福




灾区的各位，加油。

3月18日

加油！日本，我们做得到的。目前与三岛财阀暂时休战。

3月25日






酷洛洛：这下三岛平八也与维加站在同一战线了，共勉。

## 小岛秀夫



Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

### 只要怀有希望，春天就会眷顾所有活着的人

2011年3月11日发生了东北地方太平洋近海地震。在此为受灾群众送上鼓励之余，也为众多死难者祈求冥福。

我们能做到的事情就和其他娱乐事业一样，为大家送上精神、为大家送上勇气。

的确，在此之前我们没有任何经验去面对这前所未有的状况。

但即使这样，也应不放弃希望，憧憬未来，团结一致为了下一世代而复兴日本。

让受灾地区、日本、未来、还有自己重拾笑容。

最后引用一句斯内克在《MGS1》的对白——

斯内克：“只要怀有希望，春天就会眷顾所有活着的人”。




3月19日



与大冢明夫（斯内克声优）、杉田智和（卡兹声优）以及菊地由美（“《MGS》系列”御用声优）为“小岛广播”的灾区应援特辑进行录制。

3月29日



酷洛洛：不知道大家有没有发现小岛秀夫的介绍，他从4月起正式被任命为Konami的二把手了。



## 樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”、目前制作3DS《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》

# 小猫来卖萌了！

“《绝体绝命都市》系列”全面停产，虽然对他们公司的判断表示支持，但同时心里面也觉得十分遗憾，相信不少人也和我一样吧。不过我想受伤最深的应该是Irem才对……制作完成的游戏化为乌有，公司也是无可奈何，制作人员的成果无法让人看见，肯定很痛苦的。我觉得至少也要为他们予以支持。



感谢小岛监督送来的礼物！



■樱井政博家的爱猫。

猫不是用胡子的宽度来测量这个窄道能否穿过的(喵)。

3月30日



酷洛洛

好萌。看着樱井家中的折耳猫，我身心都被治愈了……



## 坂口博信

“《最终幻想》系列”的奠基人，现为游戏工作室Mistwalker负责人。

# 『小胡子』入手iPad2



货品送来了，成功购入iPad2。表面的触感就像帖了张保护膜一样，相比iPad变得更加薄了，扬声器的音质也很不错。那个有点像日式浴缸盖子的iPad2保护套（Smart Cover），配合iPad2的磁石接合设计，固定位置非常方便。

3月29日



月亮与金星辉映下的夜空。

3月30日



酷洛洛

iPad2！呀，好刺眼，我要瞎了。



## 神谷英树

《大神》、《鬼泣》之父，现任白金工作室游戏制作人

# 光头神谷变帅哥！



昨天在公司试用了微软的视频采集卡，把FC的画面输出到PC上……



无题（见右图）。



今天挖出来的玩意——SEGA MarkIII的轨迹球控制器……

3月30日



酷洛洛

对神谷这的新形象表示羡慕嫉妒恨，搞得我也想染一下头发了……



## 原田胜弘

“《铁拳》系列”之父，现制作街机游戏《铁拳TT2》。

# 设计中的风间准

有玩家希望看到《铁拳 TT2》的中途开发图，在此希望大家谅解。因为如果听信了玩家请求而将开发图公布的话，收集到的大多是“不像话”、“做得不好”之类的吐槽，所以还是算了吧。




3月8日



酷洛洛

但最后原田你还不是照样放出来了么。另外最爱的“《铁拳》系列”的白菜表示，本作推出后要在街机厅辟谷一周。

# 掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING

TOP10

栏目主持：胧月

这一周的软件销量冠亚军与上辑并无差别，由于没有新游戏的冲击，一些老游戏如《MHP3》虽然周销量不温不火但也再度上榜。3DS发售至今的不到一个月时间内销出74万台，比起NDS的首发同期虽略有不如，但毕竟缺乏强力的第一方游戏支持，情有可原。

## 软件销量（日本） 2011年3月14日～3月20日

**1 异说 012 最终幻想**
ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
■Square Enix■FTG■2011年3月3日■6090日元
— 本周销量 2万4764套 累计销量 39万5739套 PSP

**2 雷顿教授与奇迹假面**
レイトン教授と奇迹の假面
■Level–5■AVG■2011年2月26日■5980日元
— 本周销量 1万9467套 累计销量 22万9012套 3DS

**3 任天狗+猫**
nintendogs + cats
■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元
— 本周销量 1万5499套 累计销量 15万4265套 3DS

借助3DS的立体成像功能，小狗以更逼真的效果展示在玩家眼前，同时这次还追加了新的宠物——猫，各位爱猫人士也不再是只有羡慕的份了，另外邂逅通信系统也能令游戏长玩长新。作为第一方游戏，本作的销量不如《雷顿》实在意外，不过系列向来都是长卖型，相信会在销量榜的前端保持一段时间。

**4 梦幻之星 携带版2 无限**
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ
■SEGA■RPG■2011年2月24日■5040日元
↑ 本周销量 1万3339套 累计销量 29万8061套 PSP

**5 怪物猎人 携带版 3rd**
モンスターハンターポータブル 3rd
■Capcom■ACT■2010年12月1日■5800日元
↑ 本周销量 1万1924套 累计销量 43万58646套 PSP

**6 华鬼 初恋时刻 永久印记**
华鬼 恋い初める刻 永久の印
■Idea Factory■AVG■2011年3月17日■6090日元
NEW 本周销量 1万1214套 累计销量 1万1214套t PSP

**7 SD高达G世纪 世界**
SDガンダム ジージェネレーション ワールド
■NBGI■SLG■2011年2月24日■6090日元
↓ 本周销量 1万946套 累计销量 30万1882套 PSP

**8 力量高尔夫**
パワフルゴルフ
■Konami■SPG■2011年3月17日■5250日元
NEW 本周销量 9383套 累计销量 9383套 NDS

**9 战国无双 编年史**
战国无双 Chronicle
■Koei Tecmo Games■ACT■2011年2月26日■6090日元
↓ 本周销量 7680套 累计销量 9万1821套 3DS

**10 超级街头霸王IV 3D**
スーパーストリートファイターIV 3D Edition
■Capcom■FTG■2011年2月26日■4800日元
↓ 本周销量 7126套 累计销量 7万4856套 3DS

## 硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年3月14日～3月20日

| 机种 | 周间销量 | 2011年销量 |
|---|---|---|
| 3DS | 6万4942台 | 74万6767台 |
| NDSi | 1万4408台 | 43万6536台 |
| PSP | 2万1367台 | 53万5842台 |
| NDSL | 727台 | 1万8904台 |
| PSP go | 483台 | 1万4183台 |

3DS累计销量：74万6767台

NDS+NDSL+NDSi累计较量：3257万9738台

PSP+PSP go累计较量：1682万6956台

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

# 黄金眼

栏目主持：胧月

这次评价的8款游戏中，3DS/PSP的《苍翼默示录 连续变换II》获得最高分，不过对战时的些许拖慢让它距离“黄金珍藏”仅有一分之差。出自Konami之手的《力量高尔夫》不算大众，但游戏素质出色，好玩且耐玩。另一换获得高分的是《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》，不能继承前作记录虽然很遗憾，但游戏的可玩性相当高。

**评分规则** 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

## 高达 3D战争



3DS

由“《高达 战争》系列”的Artdink小组推出的3DS平台高达题材ACT，游戏以宇宙世纪为背景，玩家化身为原创的MS机师，以关卡的形式体验原作故事。

**乌冬** 基本可以看作是《高达 战争》的3DS版，建模和操作都是沿用以前的，不过内容却有所缩水，机体和关卡大概只与《高达 沙场混战》相当，只要一天就可以通关，而且还不能像PSP版那样的能联机游戏，耐玩度不高。3DS版主要的优势在画面上，画质比PSP版有所提升，并且通过3D机能立体成像后临场感很强，营造出一个非常有迫力的战场。双屏运用倒是有点多余，本来是一个屏就能装下的东西，非要把HP槽和武器栏移到下屏，这样上屏是干净了，但在紧张的战斗中还要分神去看下屏，不是很方便，且一不集中就会影响3D成像。 **7**

**总分 20**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 操作 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

**酷洛洛** 无论是画面还是战斗系统，游戏整体素质与“《高达 战争》系列”相差无几。或许是厂商还没摸透3DS的底子，除裸眼3D比较新颖外就找不到别的闪光点了。 **7**

**阿鲁** 总体来说和PSP上的《高达 战争》没多大区别，但作为其最大卖点的3D并没有表现出应有的效果，机体的跃出感还没有《战国无双》强。 **6**

■GUNDAM THE 3D BATTLE■卡片■NBGI■ACT■2011年3月24日■1人■无对应周边

## 苍翼默示录 连续变换II



热血推荐

3DS PSP

最新版本的《苍翼默示录》率先登陆PSP与3DS平台，更多的要素，更好的平衡性，个性丰富的角色一定适合喜欢FTG的玩家。

**白菜** 说到《苍翼默示录》，首先想到的就是超越想象的华丽画面与响亮的音效。在掌机平台上无法发挥出原本的魅力确实是个遗憾，但这完全是硬件机能限制，作品本身的画面依然无愧于最强级别。操作方面一旦开启了选项中的指令辅助，系统将会自动判断并补足输入指令时缺失的部分，即使是非常不适合玩FTG的PSP-1000的十字键，也能轻松地输入高难度指令，实在是非常贴心。联机对战时的优化也做得非常到位，除了场上同时出现3个浮游炮以外，基本不会有掉帧的情况。对于掌机平台来说，确实是难得一见的优质2D FTG。 **9**

**总分 26**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音效 | ★★★★☆ |
| 平衡性 | ★★★★☆ |

**阿鲁** 连段难度非常高，不过成功发出来之后非常有成就感，观赏性很高。每个角色的战斗理念都不同，想全角色制霸不但要有足够的时间，还要有足够的天赋。 **9**

**酷洛洛** PSP版的移植质量非常高，绝对让系列FANS满意。家用机版该有的收费角色在PSP版都可以直接使用，遗憾是联机对战时多少出现掉帧的情况，但也不由得令人惋惜。 **8**

■ブレイブルー コンティニュアム シフト II■卡片/UMD■Arc System Works■FTG■2011年3月31日■1～2人■无对应周边

# 最终幻想IV 完全收藏



PSP

《最终幻想IV》的扩容重制，除了收录正篇外还第一次将后传《月之归还》搬到传统掌机平台，另外加入过渡的插曲章节，整个故事需要80小时才能完全体验。

**胧月** 复刻多次的《FFIV》这次可谓画面看起来最舒服的一作，精细的2D点阵画不失原作韵味，几乎所有的角色和怪物都重新绘制了外观，算是较为厚道。内容上包括3个剧本，外加多个隐藏迷宫，耐玩性得以保证。连续剧版的剧情和丰满的角色塑造依然魅力十足，不少BOSS设计得很有战略性，不按特定战术打几乎无法战胜。能随时在游戏中更改显示语言，很多假名单词直接以汉字表示都很照顾国内玩家。不过游戏的遇敌率依然很有问题，有时走几十步都踩不上一次地雷，有时却一两步一战斗。全新的插曲部分剧情较为有趣，遗憾在太短了。 **8**

**总分 23**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 流程 | ★★★★★ |
| 系统 | ★★★★☆ |

**雷伊** 能任意选择剧情的设定很贴心，不过本篇和后传跟原作相比除了画面外变化不大，甚至没有收录NDS版颇受好评的追加要素，不免是个遗憾。 **7**

**铭风** 自动战斗的节奏大幅提升，玩起来很爽快。《月之归还》有着迥异于本篇的战斗系统，只玩过传统《FFIV》的玩家会很有新鲜感。 **8**

■ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション■UMD■Square Enix■RPG■2011年3月24日■1人■无对应周边

# 古典迷宫X2



PSP

继承前作怀旧风格将2D点阵进行到底的迷宫类型RPG。职业、武器、迷宫、自制系统全部翻倍。一旦进入便不可能逃脱的马诺阿卡兹，今天迎来了新的拜访者……

**白菜** 作为PSP上一款另类的怀旧风格游戏，本作可谓不功不过。对比前作内容不只是单纯的扩大两倍，更添加了丰富的自制系统以及更加考验玩家操作的大型迷宫。保留了前作的特色魔装阵系统，丰富了道具、武器、职业等等，增加了游戏的可玩度。穿插于游戏过程中的剧情，也颇有几分悬念，几个主角的性格也还蛮有趣。游戏最大的亮点在于其OP和配乐，日本曾有玩家打趣说这款游戏只有OP就够了，或许说得有几分道理呢（笑）。游戏硬伤也有不少，节奏单调，目的简单，大型迷宫中无法窥视地图全貌等等。 **7**

**总分 21**

| | |
|---|---|
| 怀旧度 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |

**苍穹** 挑战时巨大BOSS时很考验操作和策略，由于角色和武器均比前作增加了不止一倍，在魔装阵配置时选择变得更加多样，99层迷宫挑战也相当杀时间。 **7**

**胧月** 圆滑流畅的点阵画面烘托出独特的世界观，加入了很多武器和职业，但对比前作也只能算加强版。游戏从一开始就能做各种事情，初上手的玩家也许会比较混乱。 **7**

■クラシックダンジョンX2■UMD■日本一Software■RPG■2011年3月24日■1人■无对应周

# 圣诞之吻 收藏版



PSP

游戏中是距离圣诞节不久的11月。如何邀请心爱的她共进烛光晚餐？这款游戏将告诉你，如何在一个月内打动女孩子的心扉。

**白菜** 比起原PS2版来，剧情没有什么变化。以一名角色为攻略目标的话也不会耗掉多少时间，但想要收集所有剧情事件就得费上一番功夫了。剧本中暧昧的描写比较多，懂日语而没玩过PS2版的玩家大概会看到脸红心跳吧（笑）。附加的麻将游戏意外的有趣，有不少《君吻》的角色登场，而且并非随意敷衍的小制作，有大量语音穿插在其中，还可以设置为电脑托管，即使不懂麻将规则的玩家也可以安心。但语音穿插也使得麻将进行节奏偏慢，偶尔会让急性子的玩家玩不下去。另外在16：9的画面下人物特写有点模糊，是个不小的遗憾。 **8**

**总分 22**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 剧情 | ★★★★☆ |

**酷洛洛** 本作算得上是游戏厂商趁TV版动画结束，榨取FANS剩余价值的产物。不过作为AVG整体素质还是不错的，新加入的麻将游戏也算是为本作加入一些点缀。 **7**

**胧月** 游戏最大的特点是独树一帜的攻略系统，令玩惯了老版式恋爱AVG的玩家眼前一亮。时间虽然只有一个月，但剧情事件繁多，可以看出厂商的诚意。 **7**

■エビコレ+アマガミ■UMD■角川Games■AVG■2011年3月31日■1人■无对应周边

## 御姐武戏 特别版




本作是一款以砍杀和女性角色为卖点的任务制动作游戏，收录系列历代女性角色，支持双人协力游戏。

**胧月** 由于删除了点数分配系统，角色的强度完全依赖武器是很大的遗憾。另外视角很成问题，起跳后就看不到地面的敌人，我方要打到尸灵常常很困难，然而尸灵打主角却很轻松。BOSS由于太过皮实，打起来要耗费大量时间，就算千娇百媚的女性角色们连技如何华丽，打到后面也会产生厌倦感。也许是为了降低难度，系列最大魅力的COOL判定只需简单连按就能使出，失去挑战动力。另外本作同屏的敌人实在太少，没有一骑当千的爽快感，给人的感觉就是一只一只消灭掉敌人，为解决同屏问题，厂商采用了给杂兵增加血量的恼火手段，实在不推荐玩家尝试。 **5**

**总分 15**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 角色魅力 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★☆☆☆☆ |

**马修** 游戏的平衡性较差，锁定操作很不顺手，超难打的杂兵加上超难打的BOSS不说，动作的技术含量也不高，让人昏昏欲睡。即便是系列FANS，最好也敬而远之。 **5**

**乌冬** 推出了几作缺点还是那样明显，打击感以及视角都存在很大的问题，基本就是一款以性感御姐为卖点的角色游戏，当然作为原“Simple系列”也不能要求太高。 **5**

■お姉チャンバラSPECIAL■UMD■D3 Publisher■ACT■2011年3月31日■1～2人■无对应周边

## 力量高尔夫




来自《实况力量棒球》工作室的棒球游戏，除了有标准的比赛模式外，还有像《实况力量棒球》一样用来育成选手的AVG部分“成功模式”。

**乌冬** 高尔夫球部分做得相当扎实，标准按键式高尔夫游戏的要素一个不少，同时还有自己的一套击球系统，和《大众高尔夫》相比可谓各有所长，所以玩了《大众》后再来玩本作也不会重复感。难度方面比《大众》略高一些，主要体现在角色能力上，因为有育成系统，能力很大程度左右了击球的难度，想弥补角色间的能力差就得有过硬的技术。作为“《力量》系列”招牌的成功模式在本作中表现得并不算出色，首先剧本构成稍显薄弱，故事一条线通到底，还有用来调味的随机事件种类也很少，不过这毕竟是第一作，期望在续作中能看到改善。 **8**

**总分 24**

| | |
|---|---|
| 系统 | ★★★★☆ |
| 操作 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

**阿鲁** 游戏的玩法很有《大众高尔夫》的感觉，除了普通的比赛模式外，包含养成要素的“SUCCESS”模式以原创角色为主角，体验逐步成长为高手的过程。 **8**

**苍穹** 击球的操作相较于《大众高尔夫》要繁琐一些，不过一旦掌握就能感受到游戏的乐趣所在了。游戏的育成要素较为丰富，耐玩性颇高。 **8**

■パワフルゴルフ■卡片（1Gb）■Konami■SPG■2011年3月17日■1～4人■无对应周边

## 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版




本作是去年推出的《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》的资料篇，游戏的魅力依旧是捕捉和合成，新增了100多种怪物，耐玩度更高。

**阿鲁** 专业版没有任何继承要素，这点作为资料篇来说有点不厚道，不过前作中A级以下的怪物可以传送到专业版中，虽说要重玩一遍，但有了强力怪物的帮助，通关时间可以缩短不少。游戏中，绝大部分区域的怪物分布都和前作不一样，其中包括一些没见过的强力敌人，新增的迷宫也挑战性十足。当然游戏变得最多的地方在于对战，怪物的能力、特性等都有了大幅度的更改，前作许多强力怪物的能力都有所降低，喜爱对战的玩家想完全驾驭以前的伙伴，需要花一定时间来熟悉，当然直接使用新怪物组成队伍也是个不错的选择。 **8**

**总分 24**

| | |
|---|---|
| 怪物数量 | ★★★★★ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |
| 变化 | ★★★☆☆ |

**苍穹** 新增的一百多只怪物分布到了流程的各个区域中，游戏的难度也有所提高，再加上全新地图的存在，这也让玩过前作的玩家有必要重玩一次。 **8**

**胧月** 游戏本身乐趣还是很高的，不过作为资料篇的更新幅度只能算不过不失。厂商一直强调的通信强化部分对于大部分国内玩家而言意义不算大，适合深度“收集癖”玩家。 **8**

■ドラゴンクエストモンスターズ　ジョーカー2　プロフェッショナル■卡片（2Gb）■Square Enix■RPG■2011年3月31日■1～8人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

# 黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH




## 光辉历史

ラジアントヒストリア

NDS ◆Atlus◆RPG◆2010年11月3日◆日版
◆1人◆1Gb◆6279日元◆无对应周边
游戏时间：50小时以上

黄金眼评分 27

文 苍穹

黄金珍藏

除了几个“怪物”级别的RPG系列外，日式RPG的市场在逐渐萎缩已成为不争的事实，但仍有一些厂商愿意在这个传统的游戏类型上倾注心血，哪怕是作品的销量并不能赢得满堂彩也要为核心玩家们奉上诚意之作，Atlus就是其中之一。《光辉历史》正是集结了Atuls社内众多精英、倾力打造的一款原创作品。没有华丽到掉渣的画面，没有红得发紫的声优，没有流行的宅腐要素……本作所呈现给玩家的，正是RPG最本质的乐趣——精彩的剧本和有趣的系统。

## 正、异传交织的壮阔历史

RPG的剧情是吸引玩家进行游戏的重要因素，《光辉历史》从公布伊始就一再标榜其犹如历史般厚重的剧情，而剧本的实际表现也的确出色。本作的故事以名为“凡克尔”的大陆为舞台展开，在这片古老的大陆上生存着人类与兽人两个种族，五个国家虽然信仰和理念不同，但一直以来也算和平共处、相安无事。但突然的沙漠化打破了大陆原本的祥和与宁静，不堪忍受大片国土被黄沙掩埋的古拉恩格开始向东边的邻国——“神圣王国”阿里斯特尔发动了侵略，战争保持在胶着状态已长达50年之久。不明原因的荒漠化以及随之而来的恐怖“沙人病”是战争的导火索，国家和种族之间的矛盾冲突以及人性的善恶都是剧本所着力表现的内容。

主人公斯多克在《白示录》的帮助下能够回到过去，不单如此，游戏中还存在着正传和异传两条不同的发展路线，主角可以在其间自由往来。斯多克在正传中隶属于海斯管辖的情报部，在异传里则加入了罗修所在的军部，由于所处阵营的差异，其经历的事件也会截然不同。然而两条看似平行的路线实则暗藏着千丝万缕的联系，甚至能够相互影响。玩家随着主角在正传和异传间往复穿梭，接触到各式各样的人和事之后，大陆沙漠化的原因以及斯多克自身的重重谜团也会慢慢揭晓。当最终章正、异传相互交织在一起时，玩家再回过头去重新审视经历过的一幕幕，

漫长的剧情宛如历史长卷一般缓缓展开，令人回味无穷。正是这样新颖的剧本架构，让“穿越时空”这个略显老套的主题仍带给了玩家不少的新意和惊喜。游戏中还存在着大量的任务委托和平行剧本，几位配角的相互关系和身世背景需要在这些支线中才能一探究竟，比如讲述了跨越种族恋情的“人と兽人”就让玩家们印象深刻。

虽然剧本描绘了不少人性的丑陋面，但其真正想要体现的，仍是不变的主题“爱与希望”。正如游戏中所述的一样，海斯与斯多克同样背负着充当仪式祭品的不公命运，但两人在面对死亡时的态度却截然不同：掌握《黑示录》的海斯眼里的是过去的种种回忆，满怀的不甘让他对命运充满了怨恨，一心想通过让世界灭亡来达到自己复仇的目的；而持有《白示录》的斯多克所看到的则是美好的未来，与同伴们的相遇和经历让他铭记于心，他也甘愿为这个世界奉献出自己的生命。虽然在真相揭晓时不免让人有些伤悲，但隐藏的“真·结局”还是玩家们喜闻乐见的Happy Ending，呼应了游戏本身所要表达的积极向上的观念。




## 以框格为基础的战斗系统

如果说引人入胜的剧情是玩家进行一周目的关键因素，那么出色耐玩的系统则是玩家反复游戏的最大动力。本作战斗的基本——框格系统简单明了，敌人所处的位置如同九宫格一般，越靠近玩家一侧攻升防降，反之则攻降防升。但框格系统的真正亮点并不在于此，而是在于玩家能够同过使用角色的特技来改变敌方的站位情况。我方角色的部分特技可以把敌人向固定方向击飞，让一格内存在多名敌人，这样在下一击时就能对多名敌人同时造成伤害。更为有趣的是，当玩家对同一名敌人连续发动攻击时能够提升连击等级，等级越高攻击时的威力就会越大，这也是面对强大敌人时的不二法门。作战的前期先通过“变换”指令调整我方的行动顺序，以降低防御力为代价让3名角色的连续行动次数达到10次，之后再通过击飞效果的特技把敌人聚到一起并迅速提升连击等级，最后用一招大威力的玛那爆发技清场或是给予BOSS重创，从前期的铺垫安排到最后的战术实现，整个过程爽快无比。另外高连击还关系到偷盗的成功率以及战后的经验、金钱加成，可以说是本作的核心系统。虽然利用一般RPG中的传统打法，诸如属性克制、异常状态等战术也能够顺利通过BOSS战，但毋庸置疑，连击战术才是本作战斗的最大魅力所在。




## 黄金无足赤，白璧有微瑕

本作的音乐由下村阳子负责，气势恢宏、堪称精品，但在出众配乐的反衬下，游戏的音效就略显简陋了，尤其是惹人诟病的“脚步声”可谓嘈杂。这并非是吹毛求疵，一个贯穿于游戏始终的音效会引来如此多玩家的不满，甚至还有人专门制作出了“消除脚步声”效果的补丁，就足见问题的严重性了。其次，游戏的场景切换较为频繁，不少场景内的景致则有些类似，再加上缺乏一张完整的区域地图，还是很容易让方向感较差的玩家如同深陷迷宫。虽然剧情是本作的亮点，但类似Bad Ending的平行剧本却有些敷衍，在描绘两个大国间的战争时也略显小家子气。另外，玩家虽然可以返回过去，而且看过的剧情对话全部可以跳过，但返回的时间点——“时之刻印”并非是任意的，有时候为了完成任务委托，返回过去时还必须重打一次BOSS战，这就显得不够人性化了。

作为一款全新的作品，游戏中存在着这样或那样的不足也在所难免。但厂商不靠吃老本或炒冷饭，而是倾尽全力奉献一款优质的原创作品，这种做法就足以获得玩家们的好评了。



# 游戏开发者对3DS

SCE和任天堂时下均各自发布了次世代掌机，任天堂的3DS已于2月26日火热上市，而SCE的NGP尚在酝酿研发过程中，掌机平台的世代交替基本会在今年内完成。接下来我们能够玩到怎样的游戏？这自然是广大玩家最为关心的问题，本辑我们将给大家献上业界知名制作人对两台次世代掌机的看法。

## 对3DS的看法和期待是？

### Capcom 川田将央

长期参与“《生化危机》系列”的制作工作，并担任3DS版《生化危机 启示录》与《生化危机 佣兵3D》制作人。

#### 以通信为中心，设计出新的玩法

任天堂很重视用户的体验，第一次看到裸眼3D的游戏平台对我造成了很大冲击。在当时的发表会上公布3DS的规格时，我就开始不断地畅想，尤其是围绕通信功能，我一直在想是否可以提出新的游戏方式。一边考虑这些要素一边着手于3DS《生化》版生化的开发，果然是非常累人啊，压力激增。

目前最留意的3DS软件是《任天狗+猫》，看到那些非同一般的小可爱们充满立体感的柔软身姿，简直就是诱惑玩家去宝贝它们，沉溺其中是不可避免的了。然后就是作为黑马涌现出的AR游戏，我身边的人都对它有着很高评价，它让我感觉到了某种即将破土而出的新生事物，真的。

除了《生化》外，今后我还想在3DS上开发类型完全相反的游戏作品，3DS就是这样一个能玩到各种游戏类型的优秀平台。它仿佛在召唤我开发一些没有年龄限制、更加适合孩子们去玩的游戏，很具魔力。



生化危机 启示录

▲活用3D成像，让敌人有扑面而来的压倒性恐惧感。

### NBGI 吉积信

《深渊传说》的主经理人，堪称系列“门面”的知名游戏出品人。

#### 想制作出打动玩家心灵的游戏

现在比较担心无法入手3DS（笑）。3D立体成像非常有趣，让人眼前一亮，噱头做得很足。然而作为游戏开发者，我却并不想在3D功能上过多地投入精力。我认为这是一种新的展现形式，也是一种思想。我觉得3DS的概念就是NDS的直接进化型，作为游戏开发者，我会重视玩家之间的联系、交流，制作出好玩的作品。

现在我比较关注的游戏是《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》和《动物之森》，另外还有尚未公布、但一定会推出的《口袋妖怪》续作，这是肯定跑不掉的（笑）。

我希望制作出一款能够打动玩家心灵的游戏，游戏体验要能给人以新奇感和惊喜感。像3DS这种能够随时放在手边的游戏机，我想自己可以提供展现其特有平台魅力的作品。



深渊传说

◀本作的画面素质与PS2版相差无几，宽屏显示和触摸操作同样值得期待。

### SEGA 内田明理

《深爱》的总制作人，被粉丝们爱称为“岳父大人”。

我认为任天堂的新硬件并不是所谓的“新款游戏机”，而是每个人都能使用的新玩具，这次的裸眼3D令该印象进一步加深了。我现在很期待，包括我自己在内的游戏开发者们会在这样的一款玩具

#### 谁都可以玩得很开心的玩具

# 和NGP开发的展望

文 胧月
美编 Juxi



## Koei Tecmo Games 早矢仕洋介

制作《死或生 次元》，现任“Team NINJA”的组长。

### 希望制作出唯有3D成像才能实现的游戏

在新平台上开发游戏有一种探索的乐趣。游戏平台慢慢更新着，游戏自身也随之变化。这次决定在3DS上推出《死或生　次元》后，从开发到完成不断地让游戏在各方面得到成长。最后的成果是，《死或生　次元》不仅对应3D成像，还支持触控笔、网络对战、局域网通信对战&协力、邂逅通信、无意识通信、陀螺仪、动作感应器等多彩机能，是一款充满“乐趣要素”的游戏。

目前我最关注的游戏是《新·光之神话　帕尔蒂娜之镜》，这类游戏在日本的市场还不够大，个人很想为它摇旗呐喊。它的游戏设计充分利用了3DS的立体视觉机能，最后的成品素质是作为一个FANS的我所备加期待的。

这次制作的《死或生　次元》虽然利用了3D，但运用方向尚且局限于画面演出上，今后我想制作出一款必须利用3D功能才能玩的作品。

**死或生 次元**



■不仅仅是美色，战斗系统同样值得注目。



## SEGA 马场保人

《超级猴子球3D》的出品人。

### 考虑玩家生活方式的企划方案已势在必行

制作游戏时，3DS给我的感觉是“很梦幻”，它鞭策我去改变早就习以为常的表现方式和演出手段。当然，这个平台并不仅仅牛在3D上，它让我去试着考虑如何配合玩家的时间来企划游戏。虽然挑战3D视觉非常棒，但我个人还是在“无意识通信”这个机能上看到了广阔前景。像《野球创造》这类模拟经营类游戏，玩家在睡觉的时候还能与他人通信对战，这就很有意思了。此外，玩家还能互相帮忙育成球员什么的，可能性太多了。玩家之间的联系理所当然地变成了生活的一部分，我想在开发3DS游戏时如果能吃透这一点，那应该非常有趣。

**超级猴子球 3D**



▶本作包含3个游戏，现已发售。对应四人通信对战和分享下载功能。

上如何大展手脚。现在最关注的作品是《超级街霸Ⅳ　3D》，利用“邂逅通信”机能好好地战上一番，太令人期待了。我希望自己的游戏推出后，玩家会爆发出“3DS居然还能这么玩啊！”的惊叹声。

**《深爱》3DS版**



▶对应现实时间的流逝，能够和虚拟恋人永久地恋爱下去。本作还可继承NDS版的记录。



Konami

## 初见直哉

“《胜利十一人》系列”出品人。

### 在内外纵深的球场上 一发进球的爽快感

**胜利十一人 3D足球**



▲长传和射门的感觉尤为真实。

3DS与以往的主机不同，它能表现出纵深感的画面。以前的足球游戏感觉就是“在电视上观看足球比赛”，《胜利十一人 3D足球》却更像是让玩家置身在比赛现场。从玩家的视点看，宛如在球场上嬉戏，向远处长传非常爽快，而面对对手的防御，玩家也可以带球过人或传球，这种撕破对手防线进球的成就感就可以在游戏找到。今后制作游戏不仅要利用好3D，还要兼顾3DS的邂逅通信、3D摄影等功能，挑战全新的足球游戏，届时还请大家多关照。



Konami

## 松花贤和

《潜龙谍影 食蛇者》的出品人，隶属Konami公司的小岛组。

### 制作出最适合掌机的随身游戏

3D成像无疑是3DS最受关注的一点，其他诸如陀螺仪、动作传感器、邂逅通信、3D摄影等功能同样使我振奋不已。我很期待能够出现一款把这些机能都有机地组合起来，并在系统上富有深度的游戏，当然自己也跃跃欲试。尤其是作为新接口的摄像头，如何使用好它？拭目以待。今后自己开发的游戏也不会仅仅着眼于3D，而是活用陀螺仪和动作传感器，制作出最适合掌机的随身游戏。

我目前最关注的游戏是《生化危机 启示录》。玩《生化危机》一代的时候，游戏中扑面而来的丧尸就很令人害怕，这次辅以3D画面演出，最终效果令人期待。

**潜龙谍影 食蛇者**



■画面全部立体化，临场感逼真，仿佛能听到角色的呼吸。



Idea Factory

## 东风轮敬久

游戏开发部出品人，经手自社的多款游戏。

### 个人对使用摄像头的AR技术和通信机能很感兴趣

运用NDS和Wii平台积累的开发经验，可以一如既往地制作游戏。企划游戏时，如何利用3DS的立体视觉、3D摄像头和动作传感器很折磨脑子，但作为开发者而言它们又是富有魅力的。今后我制作的游戏应该还是一如既往地重视角色魅力，个人对使用了摄像头的AR技术和通信机能很感兴趣，可爱的角色们跃然于掌心，根据玩家的操作作出相应的反射动作，这类游戏是我想去开发完成的。能在桌子上玩1000对1000的兵团战似乎也很有趣——虽然这只是我个人的妄想。




▲这是NDS版《随想录》的截图，新作也会对应3D显示吗？

**薄樱鬼3D（暂名）**



Atlus **高田慎二郎**

《恶魔幸存者 超频》的导演，代表作是《梦幻骑士》。

## 规格说明书上没有记载的部分也能感受到进化

第一次看到立体画面时的冲击感至今我还难以忘却，不过在实际开发时，我在说明书上未曾介绍的部分也感觉到了进化。《恶魔幸存者 超频》中由安田典生绘制的角色看上去更加鲜艳，3DS忠实再现出了角色原画的精细配色，正是液晶屏幕的进化才带来画面素质的提高。前作的NDS版和正在制作的《超频》，我们运用Stream Play来播放两者的BGM，《超频》的素质明显比NDS版好不少。个人对ROM的扩容非常赞赏，《OC》的语音量堪称Atlus史上之最。制作NDS版时我就在想，如果容量强迫我依靠压缩手段去劣化音质，还不如干脆不要语音。现在能够全程语音正是太好了。

3DS进化的邂逅通信和立体照片很有魅力，我想今后能够制作出活用这两个机能的作品。

恶魔幸存者 超频




▲本作人设是《无头骑士异闻录》的作者安田典生。



Konami **丰源浩司**

《力量职业》的野球部总导演。

## 如果能够给虚拟的东西赋予存在感，那一定会很好玩

立体视觉和运动类游戏的相性非常好，所谓的“立体视觉”就是强调跃出画面的感觉，也就是能提高画面的存在感和临场感。特别是对于追求真实的“《职业》系列”来说，是求之不得的机能。就像以前画面从2D点阵进化到3D多边形一样，这次的画面进化再度提升了一个次元。原先看不到的景色变得可以看到，原先意识不到的东西也不得不去意识了。由于画面产生纵深感，所以挥动球棒时也能看到里面的环境，这是迄今为止没有的感觉。除了立体视觉外还必须称赞画面素质的提升，真实的光源、逼近家用机的画面，这是以往掌机很难实现的。

个人很希望能把“《力量职业》系列”搬上3DS，让力量职业君这种本身是虚拟的吉祥物拥有存在感，那将是非常有趣的。



职业野球魂2011

◀迎面飞来的投球迫力满点！



日本一Software **新川宗平**

日本一Software代表取缔役社长，作为游戏出品人参与本社的多个项目。

## 强调“3DS特有的”和“日本一Software特有的”

怎么使用立体成像和通信机能给玩家带来乐趣，这点颇有难度，但也很有去实现的意义。到了考验游戏开发者水平的时候了，压力好大。我想制作的3DS游戏应该包含3DS和日本一Software所独有的东西，将这些不可转移要素有机地融合起来。如果我们做出的3DS游戏，是3DS以外的平台或日本一Software以外的厂商都能实现的，那就没有去做的意义了。这样的游戏当然也不是立马就能实现的，我想通过积累经验去逐渐尝试。

仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪




▲比拼汉字笔画的多少来战斗。



NBGI

## 伴亮一

《职棒家庭棒球场2011》出品人，《灵魂能力2》的设计者。

### 不是做游戏，而是提供名为“游乐”的服务

我认为3DS宣告了掌机将会成为今后游戏界的主流。我的作品目标，是在3DS的另类网络关系上制作出一款不单纯是游戏，而是提供给玩家名为“游乐”的服务项目。抽象点说，将来像游戏存档这样比较私人的东西将受到网络上其他人的影响。而与之相反，过去那种完全自己一人闷头玩，不为外人所见的自我挑战，可以说是“地狱”版的娱乐。能在运用了先进技术的3DS上实现最原始的娱乐，难道不是件值得高兴的事情吗？今后我想制作的软件，今后一定要摒弃以下这些宣传口号：“以假乱真的长时间数字电影”、“收录多个知名声优的全语音”、“登场角色XX人以上”、“使用人气作家的新作角色”、“新怪物XX种以上”、“能使用XX种武器，组合方式无限”、“大幅超越前作的巨容量作品”、“FANS期待的续作”、“FANS垂涎的移植作”、“FANS望穿秋水的重制”、“初回特典附送激赞的XX”。除了这些口号宣传的东西以外，任何作品我都可以尝试。

职棒家庭棒球场2011



▲独特的投球动作连细节都能表现得一清二楚。



NBGI

## 广野启

《高达3D战争》的出品人。

### 希望游戏里包含的好点子能与开发时间成正比例上升

第一次在3DS上开发游戏，开发过程中伴随着反复的测试与修正。随着时间的推移，开发愈加得心应手，开发当初没能想到的好点子也渐渐在游戏里实现了。另外我还发现了诸多改进的方向，未来可以加入更多有趣的点子，因此想在这个平台上多多挑战，同时也很期待其他厂商能够在3DS上实现怎样的好点子。

在前段时间，各厂商应该还在测试修正阶段，以后应该就能逐渐熟悉3DS的开发环境了，我希望3DS上能出现充分显示出制作人主张的游戏。个人比较倾向实拍系游戏，让游戏内容很自然地作为现实生活的延长，玩家可以沉浸其中不可自拔。



高达 3D战争

■能操作新旧高达作品中的机体战斗，玩家能化身为各作品的主人公体验原作剧情。

# 对NGP的看法和期待是？





Level-5

## 石井次郎

曾在Chunsoft参与制作《428 被封锁的涩谷》，现转社到Level-5参与开发《时间旅人》。

### “捏”操作最令人心动

NGP是平衡性相当出色的硬件，有成为占据玩家口袋的掌机的潜质。我个人觉得正反面触摸屏配合的“捏”系统最让人心动。可“捏”的《勇者斗恶龙》、可“捏”的《怪物猎人》、可“捏”的《深爱》……感觉春天好像来了呢。NGP的出现加速了玩家疏远家用机的趋势。如果NGP被海外所接受，很可能会产生相当有趣的情况。

如果制作NGP软件的话，想结合NGP的3G网络功能，制作像电视连续剧那样的每周下载1话的AVG游戏。就好像期待连续剧一样想着“下周会怎样呢？”，然后一整年都期待着的游戏最棒了。另外，与其说是预测不如说是期望吧，我希望NGP的价格在25000日元左右，能够比现在的家用机更加便宜。

主要作品：428 被封锁的涩谷



▲2008年12月4日发售的PSP游戏，优秀的剧情和系统为人称道。



Konami

## 内田明理

《深爱》制作人，参与制作过“《心跳回忆女生版》系列”、“《尖帽子》系列”。

### 期待真实时间系统下的交流

NGP的配件可谓十分丰富，这一点肯定会被其他的制作人提及，所以我来提一下“真实时间系统”好了。现在想要切断游戏和玩家之间的在线交流是不可能的。至今为止有很多玩家都有停止自己手下热爱的游戏转战电脑以达到和人交流的目的的时候，如果这两者可以同时进行的话该是很了不起的一件事。不管是什么样的游戏，未来都会变得像MMORPG那样能一边和朋友交流一边进行。我现在所做的游戏有许多就在向着这部分努力。NGP的登场促进了游戏业内向在线游戏的转化。今后将不会再被条件限制，在任何地方，任何游戏都可以进行在线交流。如果说今后要在NGP上制作什么游戏的话……大概是肩膀按摩游戏吧……开玩笑的。我预测NGP的价格将是24980日元！

**主要作品：深爱+**



▲在NDS上发迹的该系列让内田名声大噪。



Square Enix

## 北濑佳范

从《最终幻想Ⅴ》开始参与制作“《最终幻想》系列”，并作为《最终幻想Ⅶ》的导演刷新系列。现指挥开发《最终幻想XⅢ-2》等游戏。

### 想制作对应OL的RPG

我对NGP的3G功能最感兴趣。和只能在有限场合使用的Wi-Fi不同，任何时候任何地点都可以链接到网络，具有无限可能。我认为搭载3G和PSS（Play Station Suite）使得NGP和手机、智能手机的界线消失了。这样得到市场扩大机遇的同时，也要面临其他行业的挑战。

因为NGP是具有PS3级别的绘图功能的硬件，所以想制作一款100%活用它机能的RPG。这其中当然要使用3G机能以对应在线功能！因为是非常有魅力的硬件，因此即使价格很高我也会想要购买，但是从普及角度讲我希望它的售价能够在PS3之下。

**主要作品：寄生前夜 第三个生日**



▲《寄生前夜》主人公阿雅奔赴战场，使用各种武器爽快地消灭敌人。



Capcom

## 小林裕幸

创造了以“《战国BASARA》系列”为首的众多动作类游戏，也致力于和动画等其他媒体合作。

### 魅力在于能展示画面的美好

NGP的登场不正是改变了掌机的地位么？十分期待今后它和PS3游戏软件的关联性。正如NGP发表示的宣传DEMO一样，如果能在NGP上玩到“《潜龙谍影》系列”、“《如龙》系列”我会感到十分高兴的。我认为NGP机能中最引人注目的当属有机EL屏幕以及正反两面的触摸屏功能。其显示器真的相当漂亮，不管从哪个角度看游戏画面都相当清晰。另外背部触摸屏到底在游戏中如何应用？能产生出怎么样的游戏？因为有无限可能，所以令人十分期待。在制作游戏时我大概会结合硬件机能一边摸索一边思考。价格的话29800日元左右怎么样？总之十分期待。

**主要作品：战国BASARA3**




▲跨Wii和PS3两个平台的《战国BASARA3》，角色动作一如既往地华丽。



SEGA

## 酒井智史

参与开发"《梦幻之星》系列"，在新作《梦幻之星 携带版2无限》中统筹整个项目。

### 无限扩展的在线游戏的可能性

我对Wi-Fi和3G机能十分在意。在掌机平台构筑长时间的网络接续环境的话，给在线游戏提供了无限的可能性。像Near等等那样的功能如果和在线要素相融合，会变得非常有趣。而且结合正反双触摸屏似乎能构筑更加直感的操作环境。

NGP和家用机的性能差在缩小，相对的制作费用很可能会非常高，如何回收成本成了必须考虑的课题。因此不管从哪方面讲，今后游戏的下载贩卖肯定会增加。另外从家用机的移植非常容易的话，会产生很多掌机和家用机两者都可以玩的游戏吧。如果我制作NGP游戏的话肯定会制作有在线要素的多人合作游戏。至于NGP的价格对我个人来讲最高25000日元的话最好了，30000日元的话也会很心动，最终到底会是多少呢?

主要作品：梦幻之星 携带版2 无限




▲PSP版的本作继续完善着系统并加入各种讨好FANS的要素。



Koei Tecmo Games

## 铃木亮浩

Koei Tecmo Games的常务执行委员。参与制作"《真·三国无双》系列"、《刀剑风暴 百年战争》等游戏制作。

### 使用者界面非常优秀

如果要列举一点NGP最值得关注之处的话，大概是背部触摸输入吧。NGP对应多点触摸功能，因此具备更加直接的输入功能，我认为这是十分优秀的。而且背部触摸输入相当新奇，和游戏结合紧密的话会产生很大的乐趣。另外对应3G通信而带来的可随时链接网络的影响也十分巨大，像NGP这样性能高端的游戏机可随时连接到网络具有十分重大的意义。"随时连接网络"和"优秀的使用者界面"对很少玩游戏的玩家来说吸引力也很大，因此大概会吸引喜欢交流类型游戏、手机一族等等玩家吧。

如果我开发NGP游戏，大概会注意两点，第一点是活用背部触摸的输入，第二是通信机能和NGP机能的结合。尤其第二点是关键，如果结合NGP自身的高性能，创造出具有可携带意义的乐趣，也许就能创造出一款前所未有的有趣游戏也说不定。NGP搭载的机能和规格十分具有魅力，硬体规格给人很大的冲击，如果在价格方面也能给人惊喜就好了。

主要作品：真·三国无双6



▲PS3游戏，"一骑当千"是该系列的核心乐趣。



Capcom

## 竹内润

Capcom执行委员CS开发副总监兼大板制作部部长。全权处理软件开发工作，掌握着Capcom发售作品的情报和方针。

### 作为游戏机的部分最值得注目

在实际接触NGP后，感觉最深的一点就是它真的是一款游戏机。摇杆的操作感、游戏机本体良好的握感、画面清晰度等等所有的设计都是符合一台游戏机的标准。NGP引人注目的功能有很多，但我认为它作为游戏机这一点最值得注意。

NGP如果配合3G回线的高速通信环境的话很可能改变未来的贩卖渠道，使玩家能扩大游戏体验。

另外，如果活用携带硬体这一功能，很可能将单纯的"玩耍"再定义……例如捉迷藏，踢罐子等游戏都能够得到拓展，想从这一方面开发出更有意思的游戏。价格的话从硬件规格看会是很高的吧。但是如果能在30000日元以下会相当有吸引力吧，虽然这么想最终会怎样还是要看SCE方面的决定呢（笑）



■PS3和X360的跨平台游戏，被戏称为"科幻版《怪物猎人》"。

主要作品：失落的星球2



SEGA

## 名越稔洋

SEGA研发创意总监，曾参与"《如龙》系列"、"《超级猴子球》系列"等范围广泛的作品制作。

### 可能改变游戏业的营销方式

对于NGP可以说所有部分都值得注目。也就是说并不能指出NGP某一点，而是关注它作为游戏末端的提出，实现了很多人游戏愿望的良好的平衡感。

随着NGP的登场游戏业内会不会发生变化不好说，但是活用以3G机能为代表的高端通信功能，使类似SNS那样的交流比现在更加活跃的话那么就有变化的可能。购买下载商品的次数变得频繁，如果养成相互交换购买物品情报的习惯的话，将会可能改变游戏产业自身。为了支持这一局面，确实会增加开发者的工作。但是如果市场变得繁荣的话，这将是一份十分有价值的工作。

如今是一个新型手机可以达到50000日元的时代，要预测NGP的价格很困难。我个人认为很难将价格压到很低……对于NGP价格情报我作为个人也十分关注。

**主要作品：《如龙》系列**



◀最新作品《如龙 终焉》，因地震原因延期发售。



MMV

## 桥本嘉史

曾制作过"《魔法工厂》系列"、"《牧场物语》系列"，担任MMV执行委员。

### 想在擅长的领域进行一系列挑战

因为NGP具有前所未有的触摸操作系统，因此可以制作出许多虚拟操作的游戏。而我们期望提供的并不是因为要一起玩所以才联系，而是正因为日常一直联系在一起所以一起玩的游戏。今后通信功能将更多的贴近玩家，活用这项功能的游戏也会不断增加，对我来说想要制作能够融入到现实生活中的游戏。虽然有很多游戏想要制作续篇，但是能活用NGP功能制作全新的学院纯爱游戏、有点过激的暴力游戏、温暖的治愈类游戏等等在自己擅长的领域进行各种挑战。至于价格希望能够在30000日元以下，当然如果更低就更好了。

**主要作品：《魔法工厂》系列**



▲最新作《魔法工厂 海洋》，跨Wii和PS3两个平台。



NBGI

## 原田胜弘

《铁拳TT2》制作人，作为"《铁拳》系列"制作人品牌旗下所有领域都有参与，可以说是系列的招牌人物。

### 必须说"想做格斗游戏"

虽然NGP的背部触摸和3G通信功能更引人注目，但是我更关注的是作为游戏主要操作方式的D-pad（方向键）和双摇杆之间的操作性配合。这部分是我们游戏制作者所不能干涉的部分，也是最好奇玩家是否满意的部分。

业界今后无疑会在跨平台游戏主机选择上添加NGP，但是并不只是单纯的移植，而是增加相互联系的内容。而玩家受环境影响，很可能NGP的开机率将远远高过家用机。这些是在掌机以及智能手机上已经发生过的，再加上NGP上很可能会大作云集，NGP将不会成为家用机的替代机而是核心玩家的首选也不一定。如果说今后要在NGP上开发什么样的游戏，我觉得我没有理由不回答"想制作格斗游戏！"从我个人来讲会想会去改变风格，制作一个用绘画引擎描绘的充满灾祸的世界，活用背部触摸系统的新型正统格斗游戏《源平讨魔传》。价格的话我希望是29800日元，但是这里先预测是34800日元吧。



▶最新作《铁拳TT2》，登场角色数为系列最多。

**主要作品：《铁拳》系列**



Level-5

## 日野晃博

Level-5社长，参与开发“《雷顿教授》系列”、“《雷电十一人》系列”、“《二之国》系列”等等。

### 一部激发我灵感的机器

我认为NGP最大的魅力在于网络接续功能。如果能够融合之前智能手机使用的3G网络，肯定会变的很有趣的。随着NGP的登场，在网络上贩卖游戏的行为会变得前所未有的普遍，从游戏性来讲因为可以随时通信，因此所有的游戏都会对应网络系统。追加要素的下载、攻略情报的获得等等必然都会应用到网络。如果要列举一个悬念点的话，就是我会担心开发费用会不会和家用机一样高，希望SCE一定要考虑游戏制作的简单化。

想在NGP上制作使用通信功能的游戏。想加入例如付费道具等各种各样在游戏中可贩卖的虚拟道具。可以说NGP是一部激起制作人无限想象的机器，但是能否让玩家感觉到游戏的“乐趣”将是其能否普及的关键。我认为价格大概在29800日元，但是今后3DS应该会逐步下调价格，希望NGP可以定价在25000日元以下。

**主要作品：雷顿教授与奇迹假面**




▲3DS最卖座的首发游戏。



Cyber Connect2

## 松山洋

Cyber Connect2社长，在“《.hack》系列”的开发中担当重要职务。

### 不管怎样都要继续讲究“画面”

对NGP的第一印象是“完美无缺”的硬件呢。直截了当的说就是感觉像“超级PSP”和智能手机的华丽结合。但是对我们公司来说最看重的就是它强大的硬体规格了。在NGP上可以使用向高端机器开发的技术，这是最令人高兴的。我们公司最讲究的部分是“绘画表现”和“影像演出”，如果面向NGP开发游戏的话，一定会制作出在绘画方面令大家吃惊的游戏。大概会有很多过去面向高端机器开发软件的公司抱着和我们一样的想法，转而参加NGP游戏的开发中来吧。如果这样的话，游戏界一定会变得更加热闹，令人十分期待。至于价格，我希望是29800日元（肯定的）。但是估计还是会订到39800左右吧，不管多贵我都会买的，十分想要！



**主要作品：火影忍者 疾风传 究极风暴2**

▲横跨PS3和X360的格斗游戏，该系列从PS2时代起就树立了良好的口碑。



NBGI

## 吉积信

从“《传说》系列”原点的《幻想传说》开始参与制作，现在作为经理掌管开发现场。

### 没有遗漏地活用NGP机能

首先NGP是我个人也非常想要的硬件。刚刚差点写成想要的“机体”，不过NGP也确实拥有成为高端机体的魅力。5英寸有机EL屏幕之类的配置不是很了不起了么，之前试玩实物机的时候就感到画面美得很有说服力。虽然这么说，但是最令我在意的还是价格。如果和我猜测的不同设定了十分经济的价格的话，肯定会热卖的吧。十分期待着！我最在意的NGP性能TOP3是通信功能、和PS3之间的联系、下载内容的充实度。如果没有完全活用这些机能制作的游戏将会没有意义。绝对是对制作人来说最合心意的硬件呢。

**主要作品：世界传说 光明神话3**




▲PSP游戏，收录系列人气角色达80名以上。

# DEAD OR ALIVE Dimensions

和大部分游戏一样，因日本地震影响，原定2011年3月24日发售的《死或生 次元》宣布推迟发售。在正式发售前，我们不妨来看看官方放出的最新情报，这次不但公布了7名参战角色，还为大家送上全新的通信功能介绍。文 酷洛洛 美编 澄香

NINTENDO 3DS

**死或生 次元**

DEAD OR ALIVE Dimensions

| | | | |
|---|---|---|---|
| Koei Tecmo | FTG | 发售日未定 | 日版 |
| 1～2人 | 售价未定 | 对应周边未定 | |

相关报道 Vol.144 P42/Vol.152 P35



天狗（てんぐ） CV：阪修

有着超越人类认知的能力，邪恶的天狗。借助绝大的翅膀可以在空中飞行，其使用的“野分之术”可以自由地操纵风。

# 强者们的热斗即将揭幕……





巴斯（バース） CV：三宅健太

职业摔跤手，为阻止蒂娜成为艺人而参加『死或生』大会。



扎克（ザック） CV：岛田敏

使用似是而非的我流泰拳，某种程度上称得上是天才，为了获得奖金而参加格斗大会。



霞α（カスミα） CV：丹下樱

首次可操作

外貌与霞如出一辙的女性。与霞有着相同的能力，速度十分优秀。



## Alpha-152

首次可操作

CV：丹下樱

秘密开发的究极生物兵器，兼备压倒性的速度和破坏力。



## 里昂（レオン）

CV：中田让治

恋人在战场上失去性命的男子。使用军事格斗术为主体，另外还有使用多种独有的格斗技。

## 幻罗（げんら）

CV：阪修

首次可操作

绫音的养父，全身穿着铠甲，使用武器“毒钴杵”和忍术进行战斗的疯狂男子。

## 使用“无意识通信”下载新服装

利用3DS内置的“无意识通信（いつの间に通信）”功能，可以下载游戏角色的各种服装。28套服装将会在今后依次发布。

### 雷芳



拉拉队风

### 心



私服

### 绫音



忍者装

### 霞



私服

# 编年史模式最新事件画面公开

在编年史模式（クロニクルモード）中，我们可以一边游戏，一边了解“《DOA》系列”的剧情，其中还收录了一些尚未公开的游戏剧情。现在就为大家放出新一批的事件画面。













◀与彻底魔化的幻罗展开对决的疾风和绫音，到底他们发生什么事呢？

▲表情冷峻，举起手枪的海莲娜，其枪口瞄准的人会是谁呢？

## 战斗场景介绍




▲内设高台的美丽古城，相对地也有从高台掉落的危险。




▲建立于孤岛的斗技场。周围装有设置机关的墙壁，一旦对墙壁造成冲击就会发生爆炸。




▲位于异空间的灼热地狱。接触到火焰会造成伤害，因此战斗时要注意所在位置的地形。




▶全长450米的超豪华客轮，船舱内放有爆炸物。









文 白菜 美编 Juxi

于2005年在PS2上发售的“《传说》系列”十周年纪念作《深渊传说》将于3DS上登场。关于该作的剧情想必粉丝们已经滚瓜烂熟了，这次3DS版选择了PS2上的美版进行移植，大家会在掌机上看到只有美版才有的全新秘奥义。当然，作品本身仍然会选用日文。另外值得关注的是，3DS的立体视会给这款经久不衰的作品带来怎样的活力呢？




NINTENDO 3DS

**深渊传说**

テイルズ オブ ジ アビス

| | | | |
|---|---|---|---|
| NBGI | RPG | 预定2011年5月19日 | 日版 |
| 1人 | 6090日元 | 无对应周边 | |

# 十周年纪念作于3DS上复苏！

## 卢克一行的冒险再度展开！



◀游戏序章的情节。以没有过去记忆的卢克为中心，故事开始展开。

▼动画CG制作由Production I.G担当。游戏OP播放着《カルマ》，卢克一行人的命运也将随之转动。





▶大地图画面。下屏表示着世界地图。

## 推动故事的两名重要角色

在大国之间保持着微妙平衡的世界局势下，集结着人民信仰的，是被称为罗蕾莱教团的中立组织。教团的最高指导者导师伊昂，与统帅着教团兵力的班总长，他们两人是掌握着故事关键的人物。




▲▼卢克的老师班，以及恬静安稳的导师伊昂。教团的首脑与卢克是如何相识的呢？



# 全新的秘奥义，带来华丽的胜利！

只有PS2上美版才追加的秘奥义终于登陆日版游戏。另外已有的秘奥义似乎也会有所变化？




▼卢克的未婚妻——公主娜塔莉亚的秘奥义。从魔法阵中射出缠绕着光芒的箭。




娜塔莉亚的秘奥义
高贵呼啸

▼卢克的亲友——凯的特征是轻快的动作。秘奥义技如其名，如闪光般撕裂敌人！




卢克的秘奥义
光明咆哮



▲主人公卢克双手放出强烈的“超振动”！满足条件的话，可以看到新的秘奥义特写。








缇娅的秘奥义
璀璨幸运

▲守护卢克的教团兵——缇娅的秘奥义得到强化。攻击敌人的同时还能回复同伴。

# 由3D效果带来的距离感！战斗简单明了！

战斗当然是大家熟悉的“线性动作战斗系统（LMBS）”。本作中以3D场景为舞台，采用按住一个键就可以使用的“Free Run”系统为基本操作，可以自由自在享受战斗的乐趣。另外开启3D立体视效果的话，场地的纵深层次感将会显现出来，更容易把握敌我的位置。






▲使用“Free Run”系统，自由自在地攻击与闪避。另外下屏画面表示有术技的快捷菜单，只要点击就可以使用。

## 术技的“FOF变化”为战斗增添色彩！

在战斗中使用了带有属性的攻击后，场地上会留下被称为“FOF”的魔法阵。在阵中使用特定的技，就会变为威力更强的“属性技”。即使是无属性的招式，活用这个系统也能准确打击敌人的弱点。但要注意，敌人也会使用FOF。








◀▲当同伴使用风属性的“天雷枪”后，场地上会出现风的FOF。卢克进入阵中发动无属性的“双牙斩”，就会进化为风属性的“袭爪雷斩”。

文 酷洛洛 美编 咕噜

すずみやはるひのついそう

# 涼宮ハルヒの追想

PLAYSTATION PORTABLE

| 凉宫春日的追想 | | | |
|---|---|---|---|
| 涼宮ハルヒの追想 | | | |
| NBGI | AVG | 预定2011年5月12日 | 日版 |
| 1人 | 6279日元 | 无对应周边 | |

相关报道 Vol.151 P83

光环视频收录 POCKET HALO

同时登陆PS3和PSP平台的《凉宫春日的追想》，发售日从原本的2011年3月24日被推迟至年2011年5月12日，于是官方在近日放出本作的最新情报，为广大的凉宫饭们解馋。其中包括“S.O.SⅡ”对话系统，朝比奈送来的“提示邮件”系统，各种穿插在游戏中的迷你游戏，以及新公开的事件CG。

## 游戏简介

本作是以2010年2月在日本地区上映的剧场版动画《凉宫春日的消失》，其故事结尾之后的剧情为基础，经动画版制作班底监修下的一款原创固故事AVG。玩家扮演的主人公阿虚（キョン）会被卷入一连串的不寻常事件，并穿梭在由多个平行世界组成的两天“北高祭”，通过游戏中提供的各种选择，去找寻回到原来世界的方法。

让事件延续下去

## “S.O.SⅡ”对话系统

“S.O.SⅡ”是本作中与登场人物进行对话的游戏系统，玩家要一边留意对话人物的表情一边进行选项回答，在对话过程中找出黄色标识的关键字，搜集这些关键字后就能触发新的话题。对话角色会根据玩家的回答作出反应，而表情也会随之变化，若对话成功，故事就会出现进展。

▲为了让感到害怕的长门冷静下来，对其进行询问，然后……

▼在回答中找到黄色关键字，话题增加。

▲根据不同的对话选择，长门的表情以及故事的发展都会出现变化，这会是正确的答案吗？

## 新事件CG公开

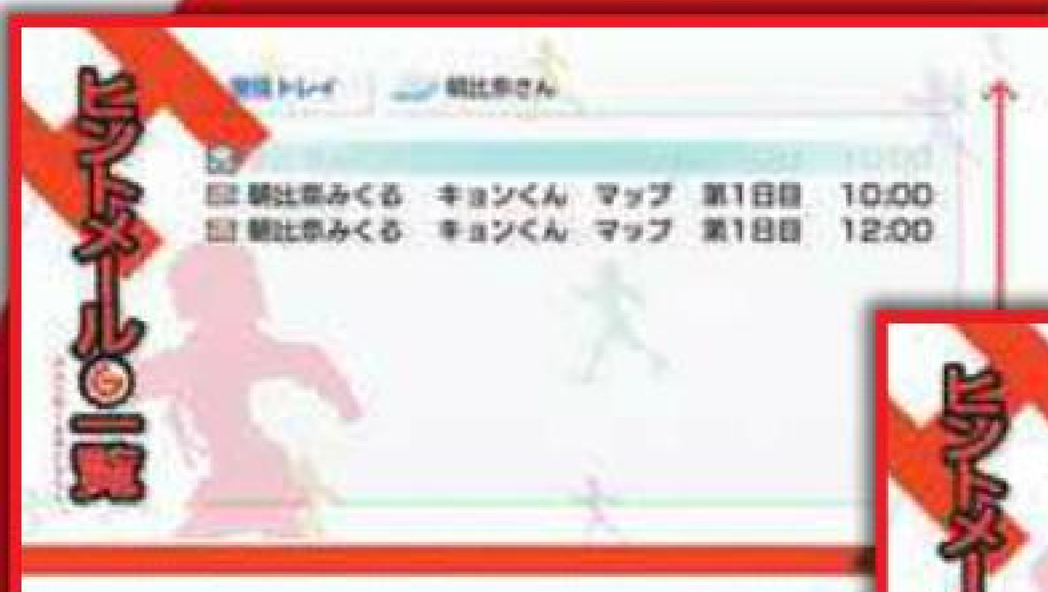




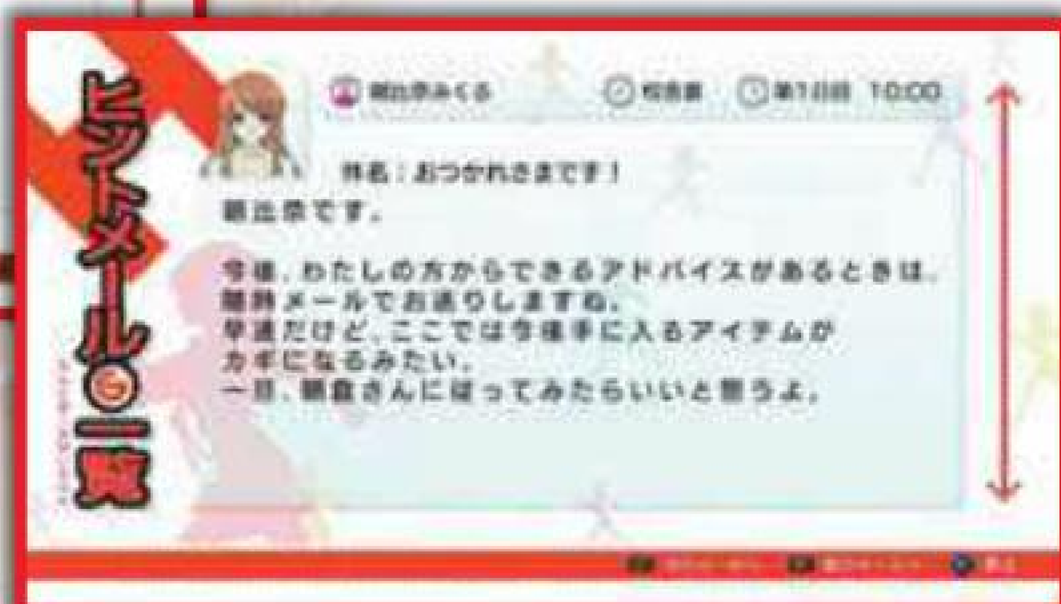


# 留意未来版朝比奈的提示邮件！

在游戏中，玩家要在复杂且充满各种分支的时间线上展开冒险，这时你需要密切留意未来版朝比奈所寄过来的“提示邮件（ヒントメール）”。邮件中不但为玩家提供有利于游戏进展的提示情报，还可以收到大量由朝比奈寄来，鼓励玩家的温暖问候哦。




▲在迂回的时间线上盲目闯荡是不行的，避免在这个世界迷途失所，来自未来的朝比奈会给你带来温暖的鼓励。




▼点击游戏画面右上方的编辑，打开后就会看见来自未来的朝比奈所给出的提示邮件了。

# 丰富的迷你游戏介绍！

## 无尽战斗（エンドレスファイト）

战斗、升级、还是战斗，《无尽战斗》竟是即时战略游戏。操作阿虚指挥SOS团 成员，然后向逼近的敌人展开迎击！



## 换装方块（着せ替えブロック崩し）

典型的方块消除型游戏，与凉宫春日、长门有希、朝比奈实久留3人一起玩吧。




## 时钟程序：有希的365天（有希の365んち）

陪伴长门度过一整年吧，在特定的日子还会触发事件哦！



# 角色服装秀

## 凉宫春日


《消失》版校服形象

运动服



兔女郎装



## 长门有希


校服

魔女服



## 朝比奈实久留


校服

运动服



女仆装



兔女郎装



兔女郎装



**文** 阿鲁 **美编** 咕噜




PLAYSTATION PORTABLE

## 猛虎！高校暴力教师

ガチトラ！ ～暴れん坊教师 in High School～

| | | | |
|---|---|---|---|
| Spike | A・AVG | 预定2011年4月21日 | 日版 |
| 1人 | 5229日元 | 对应周边未定 | |

**相关报道** Vol.152 P46

**本作在之前的“新作拼盘”和“口袋光环”里有过相关报道，游戏讲述的是极道老师和有着各种烦恼的学生们之间的故事，带你体验不一样感觉的青春校园剧。**

# 让灵魂一览无遗的赤裸灵魂战！

## 学生多样的攻击方式！

游戏中会出现很多有着各种烦恼的角色，游戏中通过“赤裸灵魂战”来表现解决烦恼的过程，不同的烦恼将以不同的攻击方式来表现。





▲即可拳打又可脚踢，攻击方式非常丰富。女高中生偶像结衣的攻击方式是跳到头上一阵乱打。

▼在抓狂的状态下，会使用无法防御的攻击方式进攻。



## 巨大钱包攻击！

## 理发店的成员也参战？







▲除了学生，还能和小镇里其他有着烦恼的人进行战斗。

# BOSS战的高潮是……





从手中放出的黄金之虎……

女高中生的灵魂被净化了！




# 新角色介绍





龙峰学院 3年D班

## 猫田阳一

CV：冈本信彦

龙峰学院 3年D班

## 藤冈茜

CV：小野凉子



恋家的少年，由于某事件演变成了家里蹲，不过母亲把这一切归结于学校并怪物化了。

龙峰学院 3年D班

## 冈崎留美子

CV：藤田玲奈

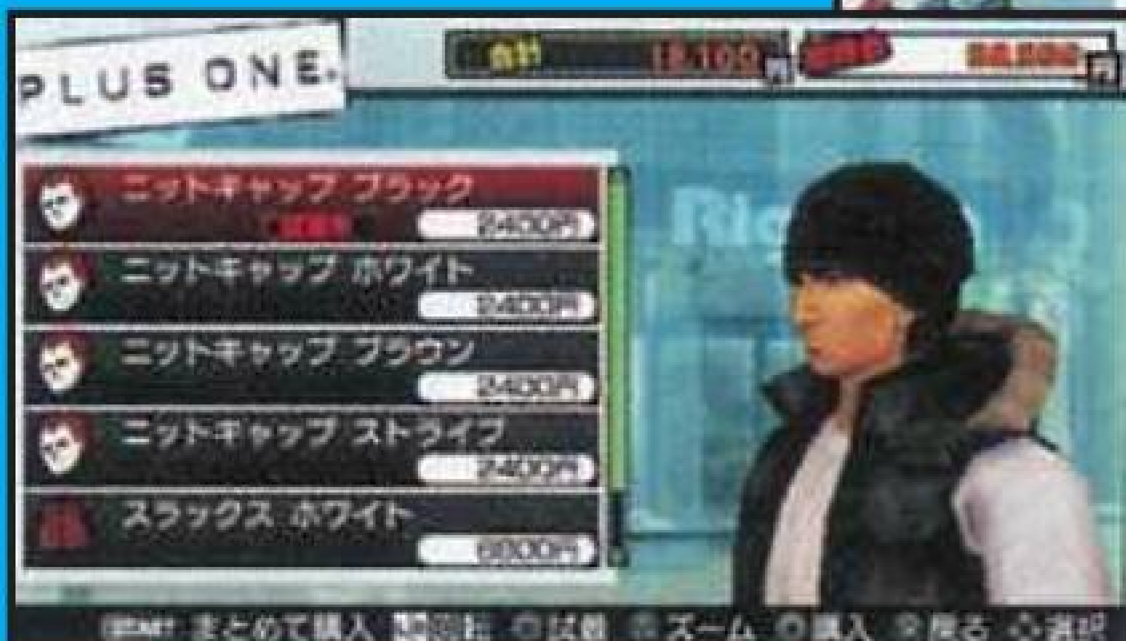
由于小时候受到过精神创伤，几乎不说话，使用PDA代替交流的少女。由于某个契机，她陷入了暴走状态。

老好人兼年级委员长，和浅见萌与末广结衣的关系不错，喜欢同班的青梅竹马石川翔，烦恼也因此而生。



# 选择喜欢的服装进行更换！

游戏和现实中的部分服装店进行了联动，可以在这里购买到各种时尚服装。除此之外，还可以在名为“巴巴马场”的理发店更改发型。



▲不管是帽子还是上衣，裤子还是外套，都由你来装扮。

▼PSP里有《口若悬河》的记录的话，还可以获得黑白熊的布偶装。



文 酷洛洛 美编 咕噜



# どきすい

DOKIDOKI SUIKODEN

PLAYSTATION PORTABLE

## 心跳水浒传

どきどきすいこでん

| | | | |
|---|---|---|---|
| iREM | SLG | 预定2011年5月12日 | 日版 |
| 1人 | 6090日元 | 无对应周边 | |

## 美遥

CV：浅野真绫




言谈举止成熟冷静的教师，对学生的责任感较强，但也因此有时会不分轻重。

## 为你剖析这款话题Cosplay对战SLG的详细系统

本作中，玩家会扮演梁山学园的学生，去揭开校内七大不可思议的真相。游戏的最大看点，要数游戏中108个“水浒”女生的Cosplay战斗，各种杀必死镜头定必让你面红心跳。

▲在解明不可思议事件的过程中与女孩们相遇，然后与她们打好关系也是本作的游戏目的之一。

## STORY

### 与宇宙人小美人解决学园七大不可思议事件

离开自小居住的街道，转校至梁山学园的主人公，某天与身为新闻部部长的宇宙人“海泽尔柚子”相遇，这时柚子突然拜托主人公帮忙，一起调查在学园中流传的七大不可思议事件。





## 海泽尔柚子

CV：金元寿子

新闻部所属，好奇心旺盛的女生，对于反省的事情常常一眨眼就忘记，性格积极向上。

## 游戏流程

本作中玩家会与心仪的女生在学园中调查七大不可思议事件，而游戏过程中，玩家可以和关系较好的女生进行约会。

### 1 移动



▲哪里出现哪位角色，在学园地图上都会清楚显示，快去见喜欢的女孩子吧。

### 2 时间



◀选择相应的地图目的地后，就会与在其中的女生发生事件，而根据剧情的展开还会触发战斗。

### 3 战斗



▲触发战斗后 玩家会指挥3名女生与对手展开对战。

# 战斗系统解说

## 准备 选择参加战斗的成员以及服装

游戏的战斗由3位女生+主人公组成，游戏中的女生会随着小队剧情的发展渐渐增多，而地图界面中选择“SET”就可以对参加战斗的成员进行重新设定。通过包装盒（バック）可以对战斗的使用道具和服装进行配置。



▲女生们有着各种固有技能，你会选择哪一个？

此外每个道具都设定了消耗值，玩家可以在该角色的消耗值上限内尽情安装战斗道具。

## 注意 前往购买部获得新服装！

要得到女生的服装，除了通过战斗获得奖励外，也可以前往购买部进行选购。为了战斗的胜利（为了满足自己的欲望），赶快把店里的服装全部买下来吧。


▲旗袍、女仆装，各种服装让人眼花缭乱。随欲望的本能去购买吧。

## 战斗 破坏女生的服装让其脱离战斗

战斗的胜利条件分为两种，直接击倒敌方的队长，或者破坏敌方所有女生的服装都会视为战斗胜利。战斗会根据角色的行动顺序展开，双方的队长虽然不能直接参与战斗，但可以使用各种道具，以及为女生们更换服装。巧妙地指挥女生们获得胜利吧。


▶给予女生伤害后，她们的服装就会遭到破坏，服装全部破坏后，该名女生就会脱离战斗。

## 要点 利用技能让战斗更加有利

女生们随着等级的上升会学得新技能，此外装备服装还可以获得相应的特殊技能。在战斗通过消耗“集中力”就可以使出这些丰富多彩的强力技能了。因此要获得战斗的胜利，根据技能需要去选择服装才是关键。



## 胜利 调查女生回收碎片

战斗胜利后就会进入搜索环节，玩家要对之前因被击倒而进入昏迷的女生进行搜索，找到在其身上某处的碎片（パッチ），将碎片夺走后，女生就会恢复正常，并会成为玩家的同伴，因此记得认真搜索。



▲搜查女生时还会面对一些让人尴尬的部位选项，你会怎么选择？

**罗赞亚·库兰多**

CV：小林美佐

拉拉队部的王牌，外表虽然是个大小姐，却有着一口古怪的方言。


各种理想的服装（功能方面）




文 阿鲁　美编 Juxi

“《雷电十一人》系列”第四作正式公布了相关消息以及正式名称，喜爱该系列的玩家赶紧来关注一下情报吧。

# 少年啊……取回已经逝去的足球……来一场全新的革命吧！

NINTENDO 3DS

| 雷电十一人 GO | | | |
|---|---|---|---|
| イナズマイレブン GO | | | |
| Level-5 | RPG | 发售日未定 | 日版 |
| 人数未定 | 售价未定 | 对应周边未定 | |

## 故事简介

游戏描述的是元堂一行人获得世界第一称号10年后的雷门中学，在那个足球日渐没落的年代，一群热爱足球的少年将带给大家一个怎样的故事呢？

# 10年后雷门中学足球部的部分成员

下面对以喜爱足球的主人公松风天马为中心的5名队员进行介绍。



## 松风天马

虽然并非顶尖选手，但盘带技术不错，口头禅是“船到桥头自然直”。



▲天真浪漫，十分喜爱足球的少年松风天马选择了雷门中学。



## 神童拓人

有着“神之拍子”称号的队长，二年级生。



## 三国太一

值得队员信任的守门员，三年级生。



## 雾野兰丸

长相很容易被误认为女孩子，动作优雅，二年级生。



## 西园信助

一直都充满活力，积极向上的成员，一年级生。

## 这个少年的真实身分是……

身披斗篷的少年，有着非常优秀的才能，不过对足球充满仇恨，他到底是天马一行的敌人还是伙伴呢？





## 剑城京介

## 3代以前的角色也会登场！

虽然是10年后的故事，但舞台依旧是雷门中学，以前作品中的不少角色也会登场。



响木与久远？

▼虽然长大了，但装扮并没有明显变化。

▲曾经率领过雷门中学战斗的两位监督也会登场？



春奈？

# 新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

## 大海原热血的无限冒险！

PLAYSTATION PORTABLE

**海贼王 无限航路SP**

ワンピース アンリミテッドクルーズSP

◆NBGI◆A·AVG◆发售日未定◆日版



本作是曾在Wii平台发售的《海贼王 无限航路》两款作品的合集移植版，除了包含原版两款作品的内容外，更是追加了Wii版没有的新内容，追加内容和新要素如下：

·追加了Wii版没有出现的新角色

·角色和场景立体化

·利用3DS下画屏的各种功能，让冒险变得更加轻松、便捷

·收录新模式“海军本部”和“快速挑战”

追加新角色：本作在继承Wii版所有要素意外，还追加了两位Wii版没有登场的角色，他们分别是人妖王国女王——安布里奥·伊万科夫和女儿岛国王——波雅·汉库克，期待他们在游戏中的精彩表现。

收录新模式：游戏收录了“海军本部”和“快速挑战”两个全新的模式，其中“海军本部”模式对应的是漫画少年篇的最后一个舞台——海军本部，讲述了路飞和白胡子一行为拯救艾斯突入海军本部的故事，也是海贼和海军进行正面冲突的大高潮。漫画和动画中的经典场景都会在游戏中以3D形式重现，加上3DS的裸眼3D功能后，冲击力会更加强烈。此外，这个模式中还可以选择操作路飞以外的角色，以其他人的视点来审视整场战斗。而“快速挑战”则相当于一般ACT中的生存挑战和时间模式，在尽量短的时间内打倒指定数量的敌人即可完成挑战，玩家可以使用自己最喜欢的角色来挑战最好成绩。

原本预定于4月7日发售的本作因为地震而被延期，虽然具体发售时间目前还没正式公布，但相信用不了多久大家就可以在3DS平台体验到这款作品的魅力了。（文：阿鲁）



▲感人至深的兄弟情！



▼就算被背叛依旧原谅了自己“儿子”的白胡子。



▲小看人妖可是要吃大亏的！



▼使出“甜甜甘风”的汉库克，美死了！

# 童谣朗读和恋爱冒险的双重享受！

PLAYSTATION PORTABLE

**鹅妈妈童谣的秘密之馆**

マザーグースの秘密の馆

◆QuinRose◆AVG◆预定2011年6月23日◆日版

本作号称结合朗读与恋爱冒险的新感觉女性向游戏。主要讲述了主人公被卷入到《鹅妈妈童谣》书中的世界后发生的一系列故事。在书中主角要解答各种各样的谜题，以寻找回到现实世界的方法。谜题进行过程中可以倾听谜题内出现的童谣和解说。随着谜题的进行，会引发一系列情节，和本作的男主角发生各种故事。故事并不是敷衍了事，也不是简简单单的恋爱过场，而是正统的引人入胜的故事。

在非解谜阶段，也可以自由进行检索、倾听《鹅妈妈童谣》的朗读。朗读分为英文原声与日文配音两个版本，版本间可自由切换。英文版收录男女声两种，日文版由担当男主角的若干著名声优演绎。本作日文版声优阵容可谓豪华，包括樱井孝宏、森川智之、鸟海浩辅、诹访部顺一、安元洋贵等一线声优，是恋声一族不可错过的作品。

（文：白菜）





▲误入书中世界的女主角。

# 目标是和所有人都成为“空友”！

NINTENDO DS

**心之可可珑**

ココロノココロン

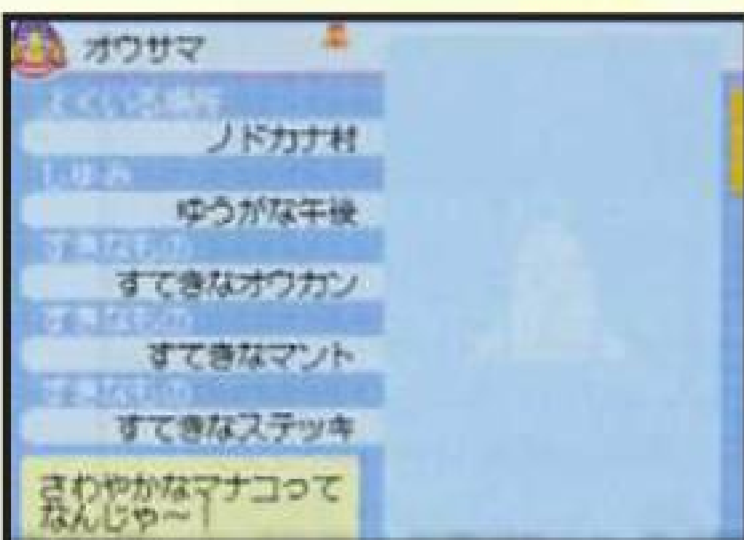
◆NBGI◆AVG◆预定2011年7月14日◆日版




NDS平台原创AVG《心之可可珑》近日公布了正式上市日期。玩家扮演游戏主人公米鲁米鲁由现实世界穿越到神奇的可可珑星，与星球上居住的可爱居民进行交流互动，成为“空友”（即朋友）。作为一款交流互动类型AVG，外形可爱又充满个性的星球居民可以说是本作一大亮点。星球居民总数多达64个，有可爱的兔子米米，米米的师父发明家罗罗，爱好思考的小青蛙由可木等等，努力和他们交流争取和所有人都成为“空友”吧！

在可可珑星上认识的居民都可以被写入“侧写”系统，根据上面介绍的居民喜好赠送礼物，就能提高和居民的好感度，好感达到一定程度就可以得到朋友的证明“心之卡”，成为主角的“空友”，积极搜集“心之卡”可以拓展新的地图，成为推动游戏进行的关键。另外，玩家还可以将“空友”组成“WA”（即小队），将“WA”发展壮大，也是游戏主要目的之一。

（文：乌冬）



▲“侧写”系统。


▶米鲁米鲁认识的第一个可可珑星居民米米。


▲米米的师父罗罗。


▲由可木。


◀喜欢甜点的糖果女孩可鲁丽。

# 献给你的心灵处方

PLAYSTATION PORTABLE

**白衣性恋爱症候群**

白衣性恋爱症候群

◆Cyberfront◆AVG◆预定2011年夏◆日版

本作原本是PC平台的作品，描写了在一间小小的病院里，女孩子之间的友情。如同大家看到的那样，本作不同于其它AVG的很大一个特点就在于：在一款并非女性向的文字AVG中，主人公是女性。



在孩提时代经历了严重的交通事故，与生死之际彷徨的少女泽井香由于医学而保住了性命。为了感谢医学，她立志一名护士。10年后在一家地方小病院中，泽井香成为了一名新人护士。在这里，她遇到了高中时代仰慕的前辈，遇到了值得尊敬的上司，遇到了封闭内心的患者，遇到了形形色色的芸芸众生。在病院中的生活，有喜有悲，有笑有泣——在人与人的交流中，她也逐渐成长起来……

（文：白菜）



▲照顾病弱的高中少女。



▲香在上司怀中哭泣的一幕。

# 运动游戏双笔新玩法

NINTENDO 3DS

**触摸！双笔运动**

タッチ！ダブルペンスポーツ

◆NBGI◆SPG◆预定2011年6月2日◆日版

进入触摸世纪以来，需要运用到触摸屏的直感运动游戏大量涌现，借着3DS发售的契机，这次NBGI则再搞新花样，推出了需要用两支触控笔操作的运动游戏合集，下面来看看本作收录的其中四种运动项目吧。

**棒球：**棒球为一般的打击游戏，没有防守和跑垒等环节，只要把球打到对应的区域就能得分。连续把球打进红色区域的话，就会进入“特写”状态，之后的得分将会翻倍。

**拳击：**打沙包的游戏，沙包上设有不同颜色的区域，打中红色区域可变为主动状态，这样得分才会累计。另外连续打中5次蓝色的区域的话，会出现短时间可获得高得分的区域。



▲棒球的得分区域可以在通过上屏的右下角确认。

▲尽量瞄准面板投球是获得高分的关键。

**篮球：**投篮游戏，玩家和篮筐之间设有各种面板，投球时球经过面板能获得不同的效果，如增加得分、得分加倍和弹反等。连续三次经过面板得分的话，还能进入特写状态。

**滑雪：**滑雪撞雪人的游戏，每个雪人的得分根据大小而异，而如果撞到会动的雪人的话，之后的得分将会翻倍，另外连续撞到15个雪人会进入“特写”状态。（文：乌冬）

# 恋爱就如一阵旋风！



PLAYSTATION PORTABLE

## 上坂旋风 携带版

さかあがりハリケーン Portable

◆Alchemist◆AVG◆预定2011年夏◆日版

《上坡旋风》是2008年11月在Windows平台上推出的恋爱冒险游戏，本作是其PSP移植版。舞台讲述因过人的行动力而把周围的人卷入麻烦，被称为“旋风”的问题少年主人公“皆川巧”，因其过多的骚动而被流放至山中学校“武月学园”，并由其青梅竹马尤加利负责监视。来到新环境的皆川，利用他惊人的行动力，使得学园的众人渐渐发生改变，从而让这个原本了无生趣的学园带来了新的生机。

为了让体验过原作的玩家带来新鲜感，PSP版除了在原作基础上对画面进行了调整，还加入新女主角“漪罗凛”的攻略路线，并由人气声优加藤英美里担当配音。官方还预定在其中加入多个新要素，但详情尚未公布，对本作感兴趣的玩家不妨留意今后的续报。

（文：酷洛洛）



▲双马尾傲娇副会长——绫濑奈都希。



▲性格认真的万能青梅竹马——深咲凉。



▲有点害羞的努力少女——大泽柚。

# 用汉字的笔画数来一决胜负吧！





▲来自《魔界战记》的拉哈尔，对应笔画数是4。

NINTENDO 3DS

## 仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪

ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪

◆日本一Software◆TAB◆预定2011年夏◆日版

《仙魔大战 汉熟霸王》原是日本的知名食玩系列，巧克力点心和贴纸一并封入塑料包装袋，而贴纸和包装袋的角色设计均由游戏厂商日本一Software包办，“《魔界战记》系列”的角色们也会偶尔客串。而这款3DS游戏则大量收录了原食玩产品的大量贴纸样式，玩家可以用实体贴纸的规则游戏，此外还能体验原创规则“汉字大战”的乐趣。游戏对应裸眼3D功能，立体的画面让战斗白热化。

游戏的基本玩法是比较角色贴纸上汉字的笔画数，笔画越多战斗力也就越强。比如当13划的“爱”（日本汉字“爱”为13划）遇上4划的“王”字时，“爱”就会获得胜利。可是，如果“魔”字和“王”字发动了汉熟连锁，形成了“魔王”一词，就能反过来以25划的总笔画数逆转。（文：胧月）



▲双方的汉熟连锁组成“魔王”与“日本”两个词，日本明显不是魔王的对手啊。（笑）



▲本作也有卡片合成系统，“石”和“林”两张卡片合出只有3划的“山”字，大家可以想想什么字可以跟“山”组成笔画较多的词吧。




在前作《妖精的尾巴 携带工会》发售后不到一年的时间内，该系列的正统续作《妖精的尾巴 携带工会2》于3月10日再次登陆PSP平台。游戏不但保留了前作大部分的人气角色，还增加了不少新的同伴。系统方面不但修改了前作的魔法，同时增加了全新的同伴系统等等。游戏的玩法与前作类似，玩家扮演初入工会的新生，在工会中接受各种各样的任务，以此推进剧情地发展。喜欢原作漫画的玩家，一起来看看本作有什么新的变革吧！

文 カイル・マイテガン 编 阿鲁
美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

**妖精的尾巴 携带公会2**

フェアリーテイル ポータブルギルド2

| Konami | ACT | 2011年3月10日 | 日版 |
|---|---|---|---|
| 1人 | 5250日元 | 无对应周边 | |

## 战斗菜单一览

| | |
|---|---|
| アイテム | 使用携带的道具 |
| クエスト情报 | 查看任务的内容 |
| ステータス | 查看角色状态 |
| クエストリタイア | 放弃任务 |
| 一时停止 | 暂停游戏 |



## 工会菜单一览

| | |
|---|---|
| 装备 | 变更角色的装备 |
| アイテム | 查看携带的道具 |
| 仓库 | 将素材道具从仓库放入或取出 |
| チームメンバー | 更换队伍中的队员 |
| ステータス | 查看角色的状态 |
| ギルド情报 | 查看工会状态 |
| オプション | 变更设定 |

## 基本操作一览

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 十字键 | 变更视角 |
| 滑杆 | 角色移动 |
| ○ | 确定/防御 |
| □ | 普通攻击 |
| △ | 呼出道具菜单 |
| X | 翻滚 |
| L | 切换页面/校正视角/配合L键为发动觉醒状态或合体魔法 |
| R | 切换页面/呼出魔法菜单/配合对应的按键发动魔法/配合L键为发动觉醒状态或合体魔法 |
| START | 开启战斗菜单 |

## 任务系统

和前作一样，本作的任务一共分为五个等级，即C、B、A、S和SS五种。调查根据地的揭示板即可领取任务。游戏初期只会有C级的任务出现，随着流程的深入，高等级任务也会逐渐添加。S和SS级的任务需要调查二楼的任务揭示板，且大部分只会在通关后出现。另外，本作无论是主线任务还是支线任务，都可以多次完成，在揭示板中可以看到玩家完成该任务的次数。初期在揭示板中没有出现任务的情况下，可以与根据地内的同伴对话让任务出现。由于本作取消了角色等级这一要素，因此一些高级任务需要玩家有强化足够的装备后才能完成。初期不要接受难度太大的任务！

## 任务的时间以及完成方法

每个任务都有时间的限制（画面左上角的时钟显示的时间），如果时间结束还没有击破目标敌人的话，任务会强制失败，另外玩家如果在游戏中死亡的话，不会直接任务失败，而是减少少量的任务时间并复活回到任务最初的地图，这一点和前作是一样的。另外同伴如果死亡的话，需要等待一段时间才会复活，复活后的同伴头上会呈现光圈并再次参与战斗。

## 任务奖励

成功完成任务后，系统会清算玩家在关卡中获得的素材和金钱，由于本作中取消了角色升级的设定，改为使用装备来强化角色的基础能力，因此没有经验值奖励这一项。在任务中获得的素材可以直接放回仓库或卖掉。另外，在任务中携带同伴的情况下，过关后可以获得该同伴的SP（XXXのSP），这种素材除了可以强化或生成魔法外，还可以用来交换各角色的卡片，提升自己的基本能力。除了携带的同伴的SP必定能得到以外，系统还会随机增加其他同伴的SP奖励，不过需要玩家自己用老虎机的方式来抽取。

## 装饰强化系统

本作中玩家可以装备的部分一共分为封装具、防具、头饰三部分组成。其中，头饰部分属于装饰，没有实质作用。防具可以提升玩家的HP、防御力、属性和MP。封装具可以提升玩家的攻击力和魔力。游戏中防具除了购买外，大部分需要玩家自己生成。生成前还需要获得对应的图鉴。另外，封装具和防具还可以进行强化，不过与前作不同的是，本作的强化方式不再是“属性变更”或“レベルアップ”，而是只有一种升级方式，直接提升装备的基础性能，强化时需要一定的金钱和指定的素材，强化最高等级为LV5，强化到最高等级时，部分装备还会开放一些隐藏效果。

## 魔法的种类与属性

由于本作玩家所操作的是自创角色，因此原作中角色们的各种魔法更改为直接装入玩家的封装具来使用，这一点与前作不一样。当游戏中的NPC登场后，调查根据地右边的魔法屋就可以在“封入魔法生成”中看到该角色对应的魔法，再按照要求取得指定的素材的情况下生成该魔法，生成时要消耗一定的金钱。一般来说，生成魔法所需要的素材除了在商店购买或打敌人掉落外，大部分都是携带指定的同伴完成任务后所奖励（XXXのSP）。另外，魔法还有太阳、海、空、大地和无一共五种属性区分。在使用上，则分为攻击、回复和强化等多种类型，使用的类别会影响魔法的安装，例如回复系的魔法一般不能装备在拳套和魔法剑上。魔法生成后等级固定为LV1，选择魔法强化可以让该魔法升级，同样要消耗指定的素材和金钱，升级后魔法消耗的MP会上升，效果也会加强，魔法最高等级和卡片等级一样为LV3，本作中一共有179种魔法，想要全部收集需要花上不少时间。




## 封装具

封装具是本作全新增加的系统，在游戏中相当于玩家的武器。封装具一共有五个类别，即拳套类（ガントレット）、魔法剑类、魔导杖类、键刃类（キーロッド）和魔导铳类。拳套类的攻击距离比较短但基础攻击力较高，魔法剑的攻击范围，连击数都比较高；但攻击力要低一些；魔导杖的连击数很低，但攻击力和攻击范围较高；键刃类的攻击力一般，但攻击距离较长；魔导铳类的攻击距离是所有武器

中最长的，连击数也最高的，但威力较低。五种武器除了有各自的优缺点外，对安装的魔法种类也有所限制，玩家可以根据喜好和任务的种类来自行更换。封装具除了在根据地的商店内可以购买外，大部分需要集齐素材后自己生成。在游戏中获得魔法后，进入基础菜单中选择魔法封入，就可以将魔法安装在武器的○、□、△和×四个位置上，战斗时配合R键就可以发动对应的魔法。需要注意的是，不是所有的武器都可以装备四个魔法，部分强力的武器一开始可能只允许装备两到三个魔法，在封装具升到最高等级后，有可能增加一个魔法栏。




## 同伴卡片（パートナー ガード）

本作全新增加的系统。在任务结束获得参与战斗同伴的SP后，玩家可以在根据地左边的商店内交换各个角色的卡片。交换需要支付指定数量的SP，不同角色的卡片在装备后可以增加角色的基础能力，一些卡片还会附带有特殊的技能，例如“对魔法生物效果LV1”或“对兽族效果LV1”等等，装备后玩家能附带该类技能。除此之外，卡片也能够升级，升级同样需要角色的SP，升级后卡片的能力增加，最高为LV3。注意玩家一次最多只能装备三张卡片。




## 素材的获取方法

素材的获取方法大致有三种，第一为击破场景中的敌人随机掉落，掉落后记得要先回收，不然在任务完成后不会结算。第二为商店中购买，但初期的素材种类数量比较少，随着玩家流程的深入会出现更多的素材。最后一种则需要玩家携带指定的同伴通过任务后才可以获得。

## 全同伴卡片效果一览（LV3效果）

| 同伴名称 | 效 果 |
|---|---|
| ナツ | HP+45/攻击+45/防御+45/对龙族效果LV3 |
| ハッピー | HP+30/MP+45/攻击+15/魔法+15/防御+15 |
| ルーシィ | MP+45/魔法+60/防御+15/对魔法生物效果LV3 |
| グレイ | HP+30/MP+45/攻击+30/魔法+45/对兽族效果LV3 |
| エルサ | HP+15/MP+15/攻击+45/魔法+45/防御+45 |
| マカロフ | HP+300 |
| ミラジェーン | MP+30/魔法+75 |
| エルフマン | HP+60/攻击+15/防御+75/对魔兽族效果LV3 |
| カナ | HP+45/攻击+45/防御+45 |
| ロキ | HP+30/MP+30/攻击+15/魔法+15/防御+15 |
| アルザック | HP+5/MP+15/魔法+15/防御+15 |
| ビスカ | HP+30/MP+15/魔法+15/防御+15 |
| レビィ | MP+30/攻击+15/魔法+45/对ゼリー族效果LV3 |
| ジェット | 攻击+15/魔法+15/防御+45 |
| ドロイ | HP+30/防御+60 |
| ジュビア | MP+45/攻击+30/魔法+15/防御+15 |
| ガジル | HP+45/攻击+45/防御+60/对甲壳族效果LV3 |
| ラクサス | HP+45/攻击+45/魔法+30/对亚人族效果LV3 |
| フリード | HP+45/MP+45/魔法+30 |
| エバーグリーン | HP+45/魔法+30/防御+45 |
| ビックスロー | MP+45/攻击+30/防御+45 |
| ミストガン | HP+30/魔法+60/防御+75 |
| ギルダーツ | HP+60/魔法+60/防御60 |

| 同伴名称 | 效果 |
|---|---|
| シャルル | HP+30/MP+30/攻击+15/魔法+15 |
| ジェラール | MP+45/攻击+30/魔法+45 |
| ウルティア | 魔法+90 |
| ショウ | MP+30/攻击+15/防御+15 |
| ウォーリー | HP+30/魔法+15/防御+15 |
| ミリアーナ | MP+40/攻击+15 |
| シモン | HP+30/防御+75 |
| 斑鸠 | HP+30/攻击+15/魔法+30 |
| ヴィダルダス | HP+30/MP+30/攻击+15/防御+15 |
| 裘 | HP+45/MP+45 |
| リオン | HP+15/MP+15/攻击+15/魔法+45/防御+30 |
| シェリー | HP+30/MP+30/攻击+15 |
| ジュラ | HP+45/MP+45/防御+45 |
| 一夜 | 防御+120 |
| ヒビキ | HP+30/攻击+15/防御+30 |
| イヴ | HP+30/魔法+15/防御+30 |
| レン | MP+30/攻击+30 |
| ブレイン | 魔法+60/防御+60 |
| コブラ | 攻击+60/防御+3 |
| レーザー | HP+30/魔法+30 |
| エンジェル | MP+30/攻击+15/魔法+15/防御+15 |
| ホットアイ | HP+75/防御+60 |
| ミッドナイト | 攻击+60/防御+60 |
| イワン | HP+90/魔法+30/防御+45 |
| ボーリュシカ | MP+60/魔法+30/防御+30 |
| イグニール | 攻击+100/魔法+100/防御+100/对人效果LV3 |

## 同伴系统

同伴系统是本作中改进最大的地方了。进入任务前，玩家可以进入菜单选择“チームメンバー”携带任意三名同伴到队伍中，进入战斗后，同伴的HP会在下方显示，并紧跟随玩家行动。相比较前作，本次同伴的AI有了一定的提高，不会在战场中站着当靶子了，同伴会根据战斗的情况自动进行回复和攻击，当玩家进入觉醒模式时，还可以和同伴发动合体魔法。成功通过任务后，玩家可以得到该角色的SP作为奖励，SP可以用来生成或强化玩家的魔法。如果同伴在战场中死亡的话，一定时间后会以满HP的状态自动复活，这一点和前作是一样的，因此战斗中不用过多的担心同伴的安危。本作的同伴数量比起前作要多出不少，大部分同伴随着主线任务的深入会逐渐加入，部分同伴需要输入密码或在通关后加入。

## VT槽与合体魔法

依旧是本作的核心系统。与前作一样，在战斗中玩家不断地攻击敌人或受到攻击都可以累计画面左上方紫色的VT槽（ボルテージケージ），累计到10%以上时，同时按下L+R键就可以爆气进入觉醒模式。觉醒模式下VT槽会徐徐减少，但在短暂的时间内，玩家的能力会得到大幅度的提升，BOSS战中效果更是明显，另外，如果爆发觉醒模式的情况下玩家还有50%以上的VT槽时，再次按下L+R键可以召唤同伴一起发动合体魔法（ユニゾンレイド），合体魔法的威力巨大，可以削减BOSS大量的体力。但要注意在该区域必须要有同伴存活的情况下才能发动。




## 奖杯系统（トロフィー系统）

本作的收集系统颇为丰富，不再是简单的奖杯收集。随着流程的深入，玩家还可以获得“魔装の书”或“封入魔法の书”等多种收集书籍，在根据地调查书柜就可以查看。奖杯数量也比前作有了大幅的增加，可惜获得奖杯后没有任何奖励。




相比较前作，本作在玩法上基本没有太大的变化，除了增加全新的同伴系统和卡片系统外，其他的部分只是在内容上进行了强化，例如增加了同伴的数量，增加了任务的完成次数等等。根据游戏设定的需要，本次的魔法更改为安装式，相比较前作只能使用操作角色的特定魔法来说，自由度更高。游戏的缺点也比较明显，画面和音乐没有太大的突破，部分装饰品还会出现破模的现象，大部分任务的地图和敌人的外型都照搬前作的，另外，游戏的任务内容和前作一样千篇一律，后期很容易出现厌烦的感觉，所以只推荐给喜爱原作的玩家进行尝试。

文 白菜　美编 咕噜

曾创作“《魔界战记》系列”、“《流行之神》系列”游戏的日本一Software近期推出了旗下又一款游戏《古典迷宫：扶翼的魔装阵》的续作《古典迷宫X2》。继承了前作2D点阵的怀旧画面风格，增加了更多更具挑战的迷宫，以及可自制角色配乐等的新系统。因此喜欢探索迷宫、挑战操作极限、或者怀旧的玩家可一定不要错过本作。




PLAYSTATION PORTABLE

## 古典迷宫X2

クラシックダンジョンX2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 日本一Software | RPG | 2011年3月24日 | 日版 |
| 1人 | 4179日元 | 无对应周边 | |

游戏的主体就是探索迷宫的过程，击破一个迷宫就会诞生新的可以去的迷宫，每4个迷宫组成一个小组，小组整体环境设计统一，相当于一块完整的地图，每组第四块地图都有一个BOSS级怪物。随着迷宫的不断更新，会穿插发生剧情，解密马诺阿卡兹到底是一个怎样的世界，活在这个世界的人物的性格、故事也随着剧情的展开一点点明朗。




▲穿插于游戏中发展的剧情。

## 地图操作说明

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 方向键 | 移动 |
| 方向键+R | 跑步 |
| 方向键+R+□ | 滑动 |
| × | 跳跃 |
| □ | 防御 |
| △/START | 呼出菜单 |
| SELECT | 截图 |

## 主菜单

| 选项 | 简介 |
|---|---|
| 魔装阵・そうび | 主角变更、装备变更、技能魔法变更等等会在后面进行详细讲解 |
| かいもの | 买卖装备物品的地方 |
| キャラメイク | 生成新角色 |
| ヒヨのふねへ | 快速移动到小鸡之船 |
| ダンジョン | 迷宫 |
| ランジョン | 挑战99层迷宫，以获得稀有道具 |
| おえかき | 绘制角色或者装备 |
| おんがく | 制作音乐 |
| そうかんず | 设定角色关系 |
| タイトルへ | 返回标题画面 |
| セーブ | 存档 |
| じしょ | 词典 |
| せってい | 设定 |

## 角色介绍

**巴鲁西曼（バルシュマン）**：马诺阿卡兹的管理人，引导主角的重要角色。作为居民的伙伴，谋划各种事情的神秘青年。赶时髦，喜好向众人推荐流行的东西，经常会说年轻人的语言。喜欢强大的东西。他的本体其实是……

**贝可拉（ペコラ）**：喜欢吃、睡、打扮、在马诺阿卡兹有不少朋友的天然呆少女。不擅长应付危险的事情、困难的事情、朋友间的纷争。和大家在一起时似乎会感到恐慌。



拉姆（ラム）：由于过去某个事件而背负罪恶感，变成不拿剑的女剑士。常常为了赎罪而做着过度“杀必死”的事情。安心被骂，稍微有点被虐倾向。家训是“不可以把责任推到其他人身上！”



莫顿（ムートン）：知道很多马诺阿卡兹之外世界的魔法师（？）少年。爱读书到痴狂的地步，重度签字中毒者。不是很喜欢专业的魔法书。享受告知别人时被称赞的快感。



维达（ウィッダー）：会说话的迷之黑犬。被巴鲁西曼当作敌人看待。一边阻碍主角行动，一边给主角建议的不可思议之犬。

## 战斗前准备

建议玩家在进入迷宫之前至少创造3个角色，因为魔装阵需要多名配角配合主角行动。在出发之前，玩家需要结合迷宫特点调整主角，使用更有利的职业角色做主角，调整魔装阵，购买物品、装备、配备相应道具以对主角进行强化等等，这些大多需要用到魔装阵，下面我们就来详细看一下魔装阵到底是什么。



▲丰富的魔装阵系统。

## 魔装阵

本作最具特色的系统，阵中央为主角，也就是在迷宫中可操作的角色，四周根据阵型的不同可以配备不同数量的配角。配角使用玛娜启动物品，强化主角能力。不同阵型可装备的物品也各不相同。每个职业都有其特有的魔装阵，活用魔装阵能让战斗事半功倍。

点选魔装阵的主角，就会出现如下菜单：

| 选项 | 简介 |
|---|---|
| しゅやくをかえる | 变换主角 |
| ぶき | 武器 |
| よろい | 盔甲 |
| たて | 盾牌 |
| 魔装阵をへんこうする | 变更魔装阵 |
| まほう/技セット | 设定魔法/技能快捷键 |
| ステータス | 角色状态 |
| 魔装阵の情报をとうろく | 登录魔装阵 |
| 魔装阵の情报をよびだし | 读取魔装阵 |
| JobSkillを确认する | 确认职业技能 |
| おわり | 结束 |

## 武器&职业

本作的武器、职业系统十分丰富，比前作增加了1倍。各职业均可以自由选取武器，武器和职业如果搭配得当会产生事半功倍的效果。

| 武器 | 说明 |
|---|---|
| つるぎ（剑） | 如果可以进行三连击，第三击会在范围内造成两次伤害。 |
| どんき（钝器） | 能够击碎岩石，长按○可进行蓄力攻击，普通攻击也能摧毁某些怪物的关键部位，不可同时装备盾。 |
| つえ（杖） | 可进行长距离攻击，画面左下有显示杖击的进度条，如果空了则会自动使用杖进行直接攻击。根据杖的不同可发动水、火、无属性三种长距离攻击，使用杖击倒怪物出现SP球的几率高，魔法咏唱回复时间快于其余武器3倍，SP借金回复速度快。 |
| やり（枪，镰刀） | 只可进行长距离攻击，不利于贴近作战，按○可进行2连击。 |
| 弓 | 可进行远距离攻击，长按○可进行蓄力攻击，不可同时装备盾，在“觉醒”状态中伤害速度变为2倍。 |
| 短剑 | 近战用武器，攻击速度快，且没有空隙，装备之后走路和跑步速度都会增加，暴击率高。攻击范围小，容易受到近战怪物伤害。 |

| 职业 | 出现条件 | 可学习武器技能 | 可学习魔法 | 职业说明 |
|---|---|---|---|---|
| 战士 | 初期 | 剑、钝器、枪 | 无 | 适合初级玩家，能活用多种武器技能。作为主角则有十分全能的阵型，作为配角拥有较高的HP是很好的盾牌角色。初期武器：剑 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 魔法师 | 初期 | 无 | 攻击系 | 适合初级玩家，如果装备杖使用攻击魔法会很强大。作为主角HP虽然可能不足但是却有极高的SP，作为配角可以提供很高的玛娜。初期武器：杖 |
| セイント（圣徒） | 初期 | 钝器、弓、短剑 | 回复系，辅助系 | 适合初级玩家，是回复和对付不死族的专家。作为主角可以使用恢复魔法，作为配角有很平均的能力。初期武器：钝器 |
| ガーディアン（保卫者） | 初期 | 钝器、枪 | 回复系 | 适合初级玩家，防守和养成的专家。作为主角可以使配角快速成长，作为配角是很好的盾牌角色。初期武器：短剑 |
| レンジャー（守林人） | 初期 | 弓、短剑 | 辅助系 | 适合中级玩家，在草地和黏着地面移动速度不受影响。作为主角能力虽然普通，但是移动速度一流，作为配角能为主角提供速度支援。初期武器：弓 |
| 商人 | 初期 | 枪、弓、短剑 | 辅助系、回复系 | 适合中级玩家，特点是具备奇特的魔装阵型。作为主角、配角都显得能力稍弱，但死亡后能得到80%金钱，金钱相关技能十分便利。初期武器：短剑 |
| 魔法剑士 | 初期 | 剑、枪、弓 | 辅助系、攻击系 | 适合中级玩家，魔法和技能都能学习的职业。魔装阵型虽然有些复杂，但是合理分配配角后会很强大。作为主角可以使用多种攻击方式，作为配角HP和玛娜都很不错。初期武器：枪 |
| 忍者 | 击破こんぺきのかいろう第4阶之后，开启小鸡船上的里ショップ后可以购买。价格：2000 | 短剑 | 攻击系 | 适合上级玩家，魔装阵型十分复杂。作为主角移动速度快且能使用魔法，作为配角能力略显平庸。初期武器：无 |
| ドラグナー（龙骑士） | 同上。价格：3000 | 剑、钝器 | 无 | 适合上级玩家，魔装阵型十分复杂。作为主角强化攻击和速度，作为配角具备很高的HP是良好的盾牌角色。初期武器：无 |
| 咒术师 | 同上。价格：4000 | 无 | 攻击魔法 | 适合上级玩家，魔装阵型十分复杂。作为主角魔法得到最大的强化，作为配角可以提供相当高的玛娜。是造成伤害输出的最大主力。初期武器：无 |

## 道具介绍

游戏的道具主要用于魔装阵中，起强化主角的作用，不同的魔装阵具备的道具槽种类不同。道具槽决定了可以放置的道具类型，“どこでも”类道具可以放在任意道具槽。所有的道具需要配角的玛娜启动，如果玛娜不足，或是道具槽中间出现断层等情况下，道具就不会被启动，没有被启动的话道具会呈现灰色。道具可以通过迷宫中怪物掉落、宝箱开启或主菜单购物那一栏中购买。道具总体分为9大类，具体种类作用见下表。

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| HP | 增加主角HP上限 |
| SP | 增加主角SP上限、增加SP球出现几率、怎加SP借金上限 |
| ART | 增加主角攻击力 |
| DEF | 增加主角防御力 |
| はやさ | 增加主角移动速度 |
| CRT | 增加暴击率 |
| 技 | 提高技能和魔法伤害，增加禁咒安定性 |
| どこでも | 增加玛娜上限，获得特定称号 |
| 成长类 | 用于加速配角能力增长 |

9大道具种类

## 称号系统

称号，即武器、装备等的附加效果。在小鸡之船上有专门的称号更改小鸡，将有称号的物品交给小鸡就能得到该物品的称号，同时该物品消失。得到的称号积攒到一定数量之后可以安装在其他物品上，一件物品安装第2、3、4个称号的时候会比第一个需要更多的称号数量。钝器和弓消耗的称号数量固定为4个。

## 迷宫战斗

合理配置魔装阵型，安顿好主配角，调整装备物品到最佳状态之后就可以向迷宫进军了。

### 迷宫地图操作说明

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 方向键 | 移动 |
| 方向键+R | 跑步 |
| 方向键+R+□ | 滑动 |
| × | 跳跃 |
| □ | 防御 |
| △ | 技能/魔法攻击 |
| ○ | 普通攻击 |
| 摇杆/L | 变换技能/魔法 |

### 迷宫中迷你菜单

| | |
|---|---|
| じしょ | 词典。讲解游戏中基本操作方法和知识 |
| せってい | 设定 |
| ギブアップ | 放弃。选择此项能从迷宫中脱出 |

战斗过程中操作主角，魔装阵中的配角会成为主角援护，当配角全部被打倒时，才会显示主角HP，当主角也被打倒或者选择脱出迷宫会自动回到马诺阿卡兹，不能得到迷宫中的物品和装备，所得经验值和金钱减半。

初期简单迷宫中可补血物质比较多，后期会很少，增加了迷宫的难度。迷宫中大部分陷阱也可以被怪物触发，活用这一点甚至可以让怪物“自杀”。后期修罗场类型迷宫中，怪物们甚至还会内斗，合理触发机关，可以引导怪物们自相残杀，坐收渔翁之利。



迷宫中的强力BOSS

### Neogeon&Sangeon

作为一款迷宫类RPG，本作可挑战的迷宫可谓十分丰富，其中两种随机大型迷宫Neogeon、Sangeon，绝对可以满足大多数迷宫发烧友对无尽迷宫的挑战欲望。

Neogeon是由众多迷宫组成的大迷宫总称，最多有99层。完成挑战99层迷宫是Neogeon最主要的目的，同时可以搜集到普通迷宫中不易产生的稀有道具。每完成一层迷宫，下一层迷宫“物品出现率”和“逃脱难易度”等等都会发生变化， Neogeon具有5种门和1个出口，每种门决定下一层的难易度，由于每层门的种类和数量都不是固定的，所以选择什么样的门脱出本层迷宫，值得玩家们好好发掘。

Sangeon是由“正常”、“混乱”、“天堂”三种类迷宫构成的大型随机迷宫，三种类迷宫靠类似游廊物质连接，最多也是99层。

## 多样的系统

**名声系统：**每个迷宫开始前都会设有最速通过时间，在规定时间内通过迷宫就会得到名声。每次刷新最速通过时间纪录也能得到声望。声望累积到一定数量可以和地图下方椰子树下躺倒的小鸡对话，开启职业转换，得到隐藏物品，激活购买隐藏角色形象与BGM等等功能。

**隐藏商店：**击破こんぺきのかいろう第4阶之后，就可以开启小鸡船上的隐藏商店（里ショップ），里面会贩卖隐藏职业、BGM、游戏角色形象、声望等等。

**通信和继承：**随着游戏的进行，在酒馆中会开启通信系统，可以和其他玩家交换游戏进度、角色形象等等。本作可以继承之前试玩版的存档进度。

**丰富的自制系统：**游戏中角色形象、武器造型、BGM都可以由玩家自己创造。甚至还可以给角色设定有趣的人物关系。把自己心爱的角色化成点阵样子，陪自己在迷宫中闯荡，别具一番乐趣。



◀椰子树下躺倒的小鸡是名声系统的关键。

### 玩后感

作为一款另类的迷宫类型游戏，本作可以算得上是成功。其优秀的主题曲和配乐打动了不少玩家。虽然会有流程重复、地图单调、故事情节简单等问题，但是并没有到不能忍受的地步。至少我在攻略这款游戏的过程中，开始喜欢上了这款简单却不容易的游戏。在众多游戏大餐中，本作可以算是一道清粥小菜，大鱼大肉惯了的玩家是否偶尔也该换换口味呢？

# 游戏一品轩

栏目主持：乌冬

文 翔Starry、Civily练

笔者小时候曾无意中在街边的电脑室玩过《毁灭公爵3D》，虽然该作的画面现在看起来非常粗糙，但游戏火爆的场面和极富个性的设定让我仍至今难忘。而其续作《永远的毁灭公爵》从97年一直跳票到现在，堪称史上跳票王，而不幸的是该作最近再次宣布跳票到今年6月发售。看来毁灭公爵的使命就是要毁灭玩家们的耐心。

本辑游戏推荐

## NDS 怪兽传说

Monster Tale

| Majesco | ACT |
| --- | --- |
| 美版 | 编号：5617 |

### 深入到怪物世界中进行探索！

现在每年出品的游戏不计其数，有的玩上几分钟没有感觉就可能会被我们打入冷宫，在这种选择非常多的情况下，许多不错的游戏都与我们失之交臂，而本作就是这样一款很容易被玩家错过的“遗珠”。刚进入游戏，毫无特点的人设和简陋的操作可能会让玩家提不起兴趣，但是随着游戏的推进你会发现其实本作内有乾坤。游戏的玩法与《恶魔城》十分类似，玩家要扮演一个小萝莉在巨大的怪兽世界中进行探索，虽然刚开始只能乏味地在迷宫中跳跃，但在经过历练之后玩家就能获得冲刺、爬墙、射击等新能力，此时游戏的节奏会一下变得爽快起来，而玩家可以运用这些能力到达之前不能进入的地方。本作最具特色的应该是怪兽育成系统了，游戏中有一个小怪兽会一直跟随着玩家，在两个屏幕间上蹿下跳帮你攻击敌人或破解谜题，比如在游戏中有一些机关深埋在玩家无法到达的地底，这时只有呼唤出小怪兽钻进地下，并根据玩家的位置开启机关才能顺利通过。在游戏过程中会出现许多掉落的食物，玩家可以把这些东西给小怪兽吃，随着怪兽的升级玩家还能为它选择成长路线，而不同的成长路线除了外形有所改变外也会造成属性的差异。此外，在游戏的商店中还有许多高级食物贩卖，有银子的玩家可以尝试多买一些用于快速提升主角和怪兽能力。虽说本作在画面上并没有太多亮点，但是丰富的要素和不错的游戏性让人印象深刻，喜欢探索型动作游戏的玩家不要错过本作。



▲小萝莉虽然看起来很弱小，但是战斗力十足。



▲和小怪兽一起对BOSS发起进攻。

**推荐给** 动作游戏爱好者·对育成小怪物有兴趣的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

## NDS 风火轮赛车 赛道攻击

Hot Wheels Track Attack

| | |
|---|---|
| THQ | RAC |
| 欧版 | 编号:5603 |

“车枪球”是欧美游戏市场的三大主力，而其中之一的赛车游戏多是以超酷的画面和刺激的速度感来赢取玩家的心，不过由THQ推出的本作却有些与众不同，更加强调赛车竞速的趣味性。本作的画面略带卡通风格，Q版的赛车和明快的画面色调让人心情非常放松。游戏赛道中有许多分支，玩家可以选择自己习惯的路线前进，而赛道上的加速块和跳板却是一把双刃剑，可以在适当的机会利用它们来超越前方的赛车，但这也意味着其他对手也可以用同样的方法来对付自己，竞争可谓是非常的激烈。本作的编辑模式是一大亮点，在里面玩家可以快速地设计赛道和景观，并且能立马在赛道上进行试开，非常有趣，对于喜欢赛车游戏的玩家来说值得一试。

**推荐给** 赛车爱好者·对设计赛道有兴趣的玩家



▲赛道上的竞争非常激烈。

## PSP 神曲奏界 放学后

神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール

| | |
|---|---|
| Prototype | AVG |
| 日版 | 容量：约330MB |




▲女主角穿得很清凉啊！

《神曲奏界》最初是2005年推出的一部电子小说，随着作品的畅销，其随后还被改编为了动画和游戏，而本作则是以系列第五部作品为基础改编而成的一款文字AVG。游戏讲述了神曲学院的学生弗隆立志成为一名乐士，但是过度自卑让他很难和周围的人和睦相处，直到遇见了精灵克缇卡儿蒂，弗隆的人生从此发生了巨大的改变。本作的人设和画风非常的清新，剧情方面虽然借用了经典诗作《神曲》，但是玩家的主要任务还是在学校里和美女们打交道，和她们一起共同经历欢乐和痛苦，但让人疑惑的是本作并没有分支剧情，以至于玩家最后只能和某个固定的妹子终成眷属。本作在系统方面并没有什么特色，是宏大的世界观和细腻的剧情仍然值得热爱文字AVG的玩家尝试。

**推荐给** 原作小说的粉丝玩家·文字游戏爱好者

## PSP 双刃

Twin Blades

| | |
|---|---|
| Sanuk Games | ACT |
| 欧版 | 容量：约120MB |

本作是一款近日推出的PSP MINIS游戏，故事的背景是在中世纪的欧洲，邪恶势力派遣了许多僵尸攻占整个大陆，危急时刻女主角不得不拿起武器奔赴前线。本作的画面在PSP MINIS游戏中算得上是非常精良了，不仅各类角色的设定很讨巧，对于场景的刻画更是细致入微。整个游戏以众多小关卡加BOSS战的形式构成，玩家在一路上可以用镰刀和手枪与僵尸们展开对抗，而砍杀僵尸所得到的“心脏”可以用于升级武器装备。游戏的后期由于敌人数量骤增，玩家需要合理分配镰刀和手枪的使用，一旦魔法能量用尽就很容易被敌人围攻致死。总的来说本作算是一款素质不错的小品游戏，但是过于血腥的画面并不是每个人都能适应，对大喷血量游戏反胃的玩家请远离本作。



▲僵尸们被砍得真惨。

**推荐给** 动作游戏爱好者·不介意血腥的玩家

## NDS 游戏王5Ds：世界冠军赛2011 超越连锁

游戏王ファイブディーズ WORLD CHAMPIONSHIP 2011 OVER THE NEXUS

| Konami | TAB |
| --- | --- |
| 日版 | 编号：5592 |



▲这个神秘人物到底是谁呢？

本作是"《游戏王》系列"最新的官方比赛游戏，仍然惯例性的在前作基础上增加了一些新卡片，使游戏中收录的卡片超过了4200张，创下了该系列的新纪录。虽然NDS的机能有限，但Konami在怪兽的建模和对战效果上仍然下了不少功夫，力图让整个场面更加华丽火爆，而在细节处本作相对以往也有了不少改变。首先在对战时不再以猜拳来决定攻防顺序，玩家会被要求按顺序快速输入五个键，输入更快错误更少的一方将得以先攻，这种设定无疑让整个游戏的气氛变得更加紧张。此外，本作还专为刚入门的玩家提供了"卡组入门"、"卡组诊断"等系统，让新手能迅速上手体验到游戏王的独特魅力，"《游戏王》系列"的粉丝玩家切勿所过本作。

**推荐给** 卡片游戏爱好者·"《游戏王》系列"的粉丝玩家

## PSP 孵鸡大作战

Piyotama

| SCE | PUZ |
| --- | --- |
| 美版 | 容量：约30MB |


▲有四只小鸡被孵育出来啦！

本作是由SCE开发的一款可爱的益智小品，在游戏中，鸡妈妈产了非常多的蛋，为了不让蛋滚出鸡巢，玩家要协助鸡妈妈对蛋进行管理。在鸡巢中整理蛋是一件非常费心的事情，玩家可以将每一排的蛋往左右两边推出进行排列，如果有相同颜色的蛋连成一条线即可孵化出小鸡，从而为鸡巢腾出一些宝贵的空间。而排列这些蛋对玩家的逻辑思维有很高的要求，只有经过精心设计达成"连携孵蛋"才能在游戏中取得高分，如果玩家想知道自己的排名，还可以把游戏中的成绩上传到网络进行比较。此外，本作的换肤系统也很有乐趣，海滩、森林等多种主题皮肤让玩家在游戏时能一直保持新鲜感。

**推荐给** 喜欢益智类游戏的玩家·对可爱游戏没有抵抗力的玩家

## NDS 颜料宝贝2

De blob 2

| THQ | ACT |
| --- | --- |
| 美版 | 编号：5602 |

《颜料宝贝》是THQ在2008年推出的一款原创游戏，调皮的人设和新奇的创意赢得了众多玩家的赞赏，而其续作于近日登陆NDS平台。本作的画面非常有特点，每当主角移动或攻击时都会有颜料飞溅到周围，把场景染得五颜六色，虽说游戏引入的物理引擎并不算复杂，但整体画面仍然动感十足。该作的操作难度不算太高，玩家只需要不断地干掉敌人冲向终点即可，不过分布在关卡中的小谜题也颇费脑筋，玩家往往要根据不同颜色的属性来进行合理的搭配，稍有疏忽就容易前功尽弃。此外，本作的收集要素也非常丰富，无助的居民、隐蔽的"音符"都等待着玩家去深入探索。平时工作比较忙的玩家在闲暇时间用本作来放松一下心情是个不错的选择。


▲所经之处皆被撒上了颜料。

**推荐给** 对前作有爱的玩家·想放松心情的玩家

NDS

# 世界各地的游戏

Games Around the World

| ZOO | PUZ |
| --- | --- |
| 美版 | 编号：5595 |

本作是游戏公司ZOO推出的一款原创合集作品，共收录了16款特色鲜明的小游戏，意图通过这些小游戏让玩家体会到世界各地的风情。本作的操作针对触摸屏特点进行了精心的优化，不仅大幅降低了游戏的上手难度，还让玩家的投入感变得更强。比如在其中一个海洋关卡，玩家要扮演一只鱼在水中觅食，而那些体型较小的鱼仔就是猎物，在复杂的海底世界中，玩家除了要专心吃食外也要尽量避免被其他大鱼盯上，最好的办法就是玩家在发现猎物后观察下四周是否有对自己构成威胁的大鱼，等确认安全后再去吃掉猎物。虽然本作的众多小游戏颇具新意，但是单一的模式让耐玩度大打折扣。



▲海底的生态圈是一个弱肉强食的世界。

推荐给 娱乐时间不多的玩家·小游戏爱好者

# 一品短消息

NDS 短消息

●《薄樱鬼 随想录DS》是一款移植自PS2平台的文字AVG。本作在大量的幕末史实中融入了恋爱要素，并邀请到了众多知名声优为游戏献声，对此类游戏有爱的玩家值得尝试。




●改编自同名电影的动作游戏《Rango》在近日推出。游戏中玩家将扮演一只想成为英雄的变色龙，带领德特镇中善良的居民与坏人进行斗争。

●由Capcom制作的《大神传 小小太阳》在近日推出了美版。游戏中玩家将扮演外形酷似天照大神的小白狼，代替大神斩妖除魔，让大地重新展现生机。

●RPG大作《口袋妖怪 黑·白》在最近推出了欧版和美版。日语不好的玩家可以尝试用英文理解一下游戏的剧情。

PSP 短消息

●以偶像团体AKB48为主题的恋爱游戏《AKB1/48 星恋之梦》在最近发布了简体汉化版。除了少量图片外大部分游戏内容都已汉化，期待已久的宅男玩家不要错过。

●由日本一Software推出的战棋类游戏《蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们》在近日发布了简体汉化版。本作以人类与妖精共同居住的国家为舞台，讲述了骑士团“蓝色玫瑰”与邪恶的妖精进行斗争的故事。




●同人AVG文字游戏《花吻3》在近日发布了完全汉化版。游戏讲述了孤僻的主女角转学到了一所新学校，最开始不愿意在班上结交任何朋友，不过在同学们的共同努力下她最终融入了新班级。

●由Square Enix制作的《异说 012 最终幻想》在近日发布了欧版。

《英雄传说 零之轨迹》不久前刚决定PC化登陆国内，Falcom紧接着又宣布续作《碧之轨迹》将于今年9月登陆PSP平台，虽然在公布的预告片中没太多实质内容，但这一振奋人心的消息无疑让众多“《英雄传说》系列”的粉丝们又有了新的期待。

# 带你见证18年前雷顿的那些事

レイトン教授と奇跡の仮面

光环视频收录 POCKET HALO

NINTENDO 3DS

| 雷顿教授与奇迹假面 | | | |
|---|---|---|---|
| レイトン教授と奇迹の假面 | | | |
| Level—5 | AVG | 2011年2月26日 | 日版 |
| 1人 | 5980日元 | 无对应周边 | |

**作为3DS平台的第一款《雷顿教授》，本作有着一个最致命的缺点，那就是整个流程中，谜题没有运用到裸眼3D这个功能，甚至连陀螺仪的功能都用得非常少，这不免让人怀疑Level-5的诚意，不知道能否在之后的下载谜题中找到意外的惊喜。**

文 阿鲁 美编 Juxi

## 系统解析





### 雷顿的皮包

从系列第一作就存在的类似于系统菜单一样的物品，里面包括的内容参见列表。

| | |
|---|---|
| ちょうさメモ | 对整个案件的调查记录，随着流程的进行自动更新 |
| ふかまるナゾ | 游戏过程中重要疑点的记录，随着流程的进行，这些疑点会慢慢解除 |
| ナゾじてん | 谜题辞典，可以在这里选择已经完成过的谜题重新挑战 |
| セーブ | 保存游戏 |
| エピソード | 随着游戏进程自动更新的小插曲，选择后点击下屏上方的“エピソードをする”可以欣赏到和游戏相关的有趣对话 |
| ロボ | 迷你游戏螺丝机器人 |
| ショップ | 迷你游戏连锁商店 |
| ウサギ | 迷你游戏杂技小兔 |
| コレクション | 收集品，需要在开启这个模式后自行寻找场景中隐藏的各种收集品 |
| メモ | 笔记，玩家可以在空白的纸上记录对谜题或者流程有帮助的提示或记号 |
| とじる | 关闭皮包，返回游戏界面 |

### 调查




本作的调查和系列前几作不一样，以前是直接点击下屏进行对话和搜索，在本作中需要先点击皮包旁边的放大镜，然后通过触摸屏移动放大镜在上屏进行搜索，操作上自然没有前几作方便。这样做的目的很明显是为了裸眼3D服务，但实际上在进行游戏时除了剧情动画外，很少有时间会去打开3D效果，或者说在进行流程或解谜时3D效果的表现并不好，因此这样的改变可以说是得不偿失。本作的场景都比较大，调查时向左右移动放大镜时可以看到更多的地方，因此一定要仔细搜索每一个可能存在疑点的地方。当放大镜移动到某些地方时会变成蓝色，调查后可以推进视角，游戏中有不少场景都需要用到推进视角来寻找谜题或收集品等要素。

## 邂逅通信

在"雷顿的皮包"中点击左下角的头像就能进入邂逅通信的相关选项里，玩家可以用携带3DS走路获得的硬币在"ゲームコインショップ"里购买角色形象和其他装饰，然后在"デザインへんしゅう"进行装扮以及在"かたがきへんしゅう"更改自己的称号，在和其他玩家擦身而过时，游戏里的相关资料就会传送到别人的机器里。



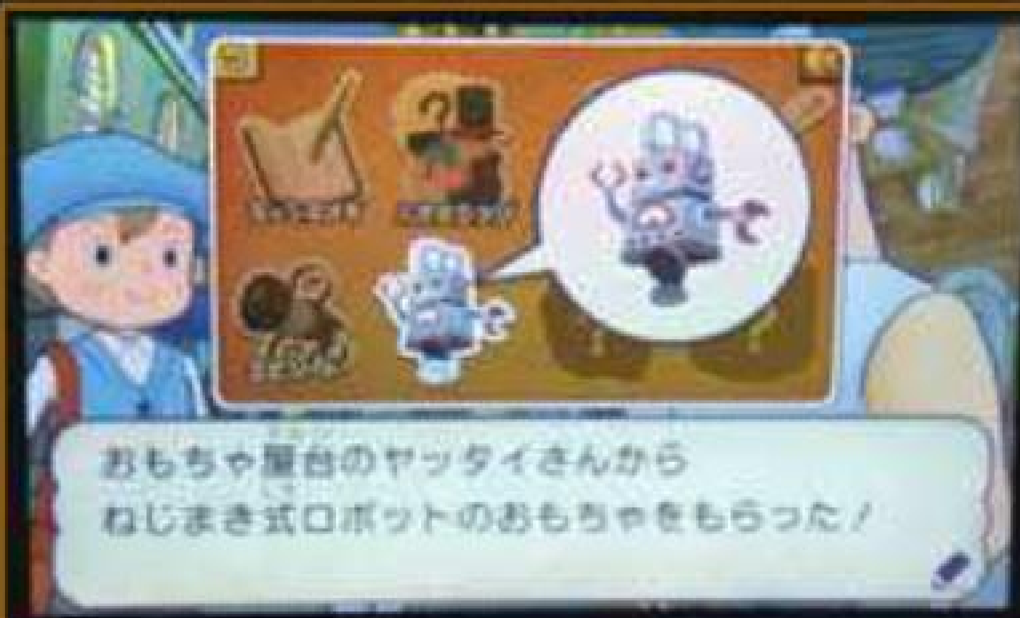



## 迷你游戏

随着剧情的推进，会逐渐开启一些迷你游戏，所有迷你游戏的关卡都需要在流程中完成某些NPC的谜题后才能获得。完成每一个迷你游戏的所有题目后会在秘密模式里追加"雷顿的挑战书"，想收集并完成全谜题就必须完成所有的迷你游戏才行。

## 螺丝机器人

玩家可以自由操纵机器人的移动方向。机器人每次移动三格，碰到墙壁或铁皮会停止前进，碰到老鼠、猫和狗则任务失败，拿到金色的发条则会一直前进并破坏墙壁以及打倒沿途的敌人，直到碰到铁皮才会停止，在能量用完之前将机器人停在红色的终点上则算完成关卡，游戏一共有10关，最后一关需要用金色发条攻击狗两次才能获得胜利。




| 关卡名称 | 获得地点 | 解答 |
|---|---|---|
| ふるぼけた研究所 | 屋台通り(第1章) | 上、上、下、右、左、上、左 |
| ささやかな遺迹 | 教室(第2章) | 右、下、右、上、左、上、右、下 |
| いさましき斗技场 | 繁华街(第3章) | 右、右、下、左、上、右、左、下、右、右 |
| きよらかなオアシス | 商店街(第4章夜) | 右、上、上、左、下、右、上、左 |
| あやしいピラミッド | 繁华街(第5章) | 右、上、左、下、上、左、上、右、下、右、上、左、下 |
| まぼろしの秘境 | 马车竞技场(第5章) | 右、左、下、左、上、上、右、左、右、下、右、上、左、上、右、上、左、下、右、下、左、上 |
| かたりつがれる帆船 | ダルストン邸前(第5章夜) | 上、下、下、上、上、下、左、右、下、右 |
| こびとたちの村 | 大テント(第7章昼) | 下、右、上、左、下、下、左、左、上、右、左、下、下、左、左、上、左、右、右、下、左、左、下、右 |
| 天空にうかぶ城 | 客室・绿の部屋(第7章夜) | 左、上、上、右、下、左、上、下、左、下、下、上、右、下、左、下、右、左、 |
| 黄金の宫殿 | 完全前面九个关卡后自动开启 | 上、下、上、右、左、右、左、上、左、右、右、右、下、左、左 |

※完成全部关卡后地图中央会追加地下迷宫，里面还有不少此类谜题等着大家挑战。

## 连锁商店

店主一开始会给出一个初始商品，买家购买了初始商品后还会购买和初始商品同种类或者同颜色的其他商品，而玩家要做的就是把店主给出的其他商品通过连锁销售的方式全部卖出去。需要注意的是，后期商店中对摆放物品的顺序有一定要求。游戏一共有10个商店，谜底参见下图。











| 商店名称 | 获得地点 |
|---|---|
| しんせんなフルールの棚 | 贷衣装屋(第1章) |
| 优雅なティーセットの棚 | 住宅街(第2章) |
| 勇敢な冒险家グッズの棚 | 美术馆前广场(第3章) |
| こころはずむ乐器の棚 | 市厅舍前(第3章) |
| 甘くてこうばしい香りの棚 | 贷衣装屋(第3章) |
| いろあざやかな植物の棚 | 寄り道：ダイニング(第4章夜) |
| おしゃれな绅士服の棚 | 市厅舍・受付(第5章) |
| かわいいぬいぐるみの棚 | カジノストリート(第5章夜) |
| ゆかいなミニチュアの棚 | カジノストリート(第7章昼) |
| 高价なアンティークの棚 | 客室・青の部屋(第7章夜) |

## 杂技小兔

在正式进行小游戏前，会有一段培养兔子的系统教学。首先选择“おしゃべり”和兔子对话学会一些基本动作，然后选择“あそぶ”和兔子玩耍，将光标在腹部停留一段时间然后往上划动兔子会做出站立的动作；将光标放在头部停留一段时间后往下划动兔子会做出倒立的动作；将兔子转成背对视角，将光标从屁股处左右滑动则兔子会做出摇屁股的动作。摸摸兔子的头则会变成初始的坐姿。完成以上操作后，就可以选择下方的“ラビットショー”进行正式的表演了，将对应的动作放到指定的台词里（有马戏团长头像的台词，如果台词没有马戏团长的头像则可以随便放什么动作）让兔子表演，和前作中的迷你游戏“人偶剧”大同小异。游戏一共有10个剧本。全对后完成关卡可以获得新动作，新动作包括非学习型和学习型，非学习型新动作获得后就可以直接使用；学习型新动作在获得后需要选择和兔子玩耍并完成正确操作后才能使用。



| 剧本名 | 解答（只放出对应马戏团长头像的动作） | 过关后学会的非学习型动作 | 过关后学会的学习型动作及对应操作 |
|---|---|---|---|
| 晴れときどきヒマワリ | ルンルン→ブルブル→ビックリ→ニゲニゲ→ビクビク→ヤッホイ | ヨロヨロ、ペラペラ | — |
| ウサギの邮便屋さん | ヤッホイ/ルンルン/ルンタッタ→ビックリ→フリフリ/コロコロ→ブルブル | テレテレ、キョロキョロ、ジダンダ、オロオロ, | アクセク、コロコロ（需要先和兔子对话），对应的操作分别为：正面时双击兔子以外的其他地方；背面时长时间按住光标停留在背部 |
| 迷子の子リス | テレテレ→オロオロ→アクセク | ヒラメイタ | ジタバタ、グッタリ、クルクル（需要先和兔子对话），对应的操作分别为：正面时长时间按住光标停留在腹部；正面时将光标在腹部停留一段时间然后往下划动；正面时先让兔子站立然后将光标从腹部往左右划动 |
| 明日はカーニバル? | クルクル→グッタリ→オロオロ→ジタバタ | コソコソ | ノリノリ、ウサキック（需要先和兔子对话），对应的操作分别为：正面时先让兔子站立，然后将光标从腹部往头部划动；正面时先让兔子站立然后双击兔子以外的其他地方 |
| ビバ! マイホーム! | ジダンダ→ヤッホイ→フリフリ→ノリノリ/クルクル→ヒラメイタ | — | ポンスタ、アワアワ、クール（需要先和兔子对话），对应的操作分别为：背面时双击背部；正面时先让兔子站立然后双击兔子的腹部；正面时先让兔子倒立然后将光标从背部左右划动 |
| いじわるなオオカミ | ビックリ→ウサキック→フリフリ→ポンスタ→ジダンダ→ノリノリ | — | — |
| 小さな勇气 | ジダンダ→アクセク→ビックリ→コロコロ→ノリノリ | — | — |
| いざ！ダンスバトル！！ | テレテレ→オロオロ→ウサキック→フリフリ→ヨタヨタ→ノリノリ→アワアワ→クール | — | — |
| 雪になったウサギ | フリフリ→ウサキック→コロコロ→ヨロヨロ→グッタリ→テレテレ→ノリノリ | — | — |
| ほんとうに大切なもの | アクセク→ジダンダ→オロオロ→ビックリ→ヤッホイ→テレテレ→ノリノリ | — | — |

## 骑马

游戏序章就可以体验到的小游戏，类似于前作中的打老鼠。在第5章的パレード通り推进视角后与警察对话可以正式开启这个游戏，玩家需要在限定时间内收集到足够多的棋子。用触控笔在下屏左右划动即可控制马左右移动，碰到木桶会降低马的奔跑速度，吃到胡萝卜这可以短时间内提升马的奔跑速度并且无视木桶的阻碍。

## 收集品

在第1章的屋台通り开启收集品系统后便可以在各个场景寻找被隐藏起来的收集品了。本作一共有40个收集品，需要注意的是本作过去和现在的故事是交替进行的，通关之后可以在旅馆里调查镜子下的桌子返回过去，或者在18年前调查雷顿自己屋子里的桌子回到现在；调查这两个地方的床可以切换白天和夜晚。




| 收集品名称 | 出现章节 | 出现地点 |
|---|---|---|
| モダンテイストな土器 | 第1章 | 屋台通り推进视角后点击铁箱，之后开启收集品系统 |
| ぶっきらぼうステッキ | 第1章 | パレード通り推进视角后调查木箱 |
| ひしゃげた手镜 | 第1章 | 贷衣装屋调查左边的壶 |
| やくたたずの涂料 | 第1章 | ヒトコブホテル前调查招牌上方的骆驼推进视角，然后调查左边房间最上层的窗户 |
| ささやく名盘 | 第1章 | ヒトコブホテル・ロビー调查左侧的保险柜，从左往右数第三列 |
| ミニマム万年笔 | 第2章 | 教室调查左边的桌子 |
| ほこらしげなワッペン | 第2章 | セントバーンズ高校前调查教学楼上方的钟 |
| サイケデリィックハニー | 第2章 | 商店街调查左边店铺绿色的东西 |
| こころもとないランプ | 第2章 | 町はずれ调查上方的吊灯 |
| 两亲のにがおえ | 第2章 | レイトンの部屋调查右边书柜的左上部 |
| まどろみざまし时计 | 第3章 | レイトンたちの客室调查两张床之间的台灯 |
| 入念なつりばり | 第3章 | 记念碑前调查石碑左下的草丛 |
| ヒルニの | 第3章 | レドール邸・庭园调查右边的塑料大棚 |
| うばわれたクイーン | 第3章 | レドール邸・应接室调查左边沙发的靠背 |
| ひいきめな天秤 | 第3章 | ヘンリーの书斋调查左侧壁画下的壶 |
| わすれられない记忆 | 第3章 | ダルストン邸前调查左侧比较矮小的仙人掌的根部 |
| あでやかなスカーフ | 第3章 | モンサルトン美术馆调查最左边推进视角后调查右边地上像手一样的展示品 |
| あれくるう猛兽 | 第3章 | サーカスステージ调查老虎笼子上方金黄色的部分 |
| ヨルニダケ | 第3章夜 | スターサーカス前调查左边那颗树的根部 |
| かげろうレンズ | 第4章 | ランドの部屋调查书柜右下的纸箱 |
| ランチの缶诘 | 第4章 | まがった道调查左下的草丛 |
| 败者のトロフィー | 第5章 | 马车竞技场前调查中央大门上方推进视角后调查右边白色的楼层 |
| てかげんスロット | 第5章 | カジノ・スコーピオン调查柱子推进视角后调查中间的赌博机 |
| まさかの当たりクジ | 第5章 | 回转木马前调查右边桌子的底部 |
| オバケのぬけがら | 第5章 | 观览车前调查枯树的顶部 |
| おきあがりピエロ | 第5章 | 游园地の制御塔调查塔顶 |
| 达笔なヒエログリフ | 第6章 | 遗迹・地下2阶区域二 |
| うみなりの贝がら | 第6章 | 遗迹・地下3阶区域三 |
| きめこまやかな结晶 | 第6章 | 遗迹・地下5阶区域三 |
| ねどねどくん人形 | 第6章 | 遗迹・地下6阶最后一个区域 |
| ヒトカラゲ矿石 | 第6章 | 遗迹・地下7阶区域四 |
| ひらめかずコイン | 第7章 | ヒコトブホテル前调查在空中飞的鹦鹉 |
| いつわりの真实 | 第7章夜 | 友を待つ宿前调查中央建筑物上方推进视角后调查建筑物的顶部 |
| 友情のスコップ | 第7章夜 | けんきゅうしつ调查左边的宝箱 |
| 木雕りのおじさん | 第7章夜 | あかのへや调查植物 |
| なみだ芽 | 第7章夜 | しょくぶつしつ调查左边树下的黄色植物 |
| 最后のパズルピース | 第7章夜 | えいしゃしつ调查左边书橱的下方 |
| 砂漠の蹄 | 通关后 | ヒトコブホテル・ロビー调查パスカル左边红色的箱子 |
| いかめしいジオラマ | 通关后 | ダルストン邸・应接室调查左侧书柜的下方 |
| おしのびバルーン | 通关后 | 大テント调查右下的草丛 |

## 小金币

收集小金币算是系列的传统了，小金币可用来开启谜题的提示，而在各个场景中寻找所有的小金币对玩家来说也是个不小的挑战。本作随着场景的扩大以及推进视角模式的增加，每个场景中不再固定只有3个小金币，一定程度上提高了收集小金币的难度。完成“杂技小兔”的剧本或和小兔玩耍可以增加它的好感度，好感度高了之后在有小金币的场景时小兔会出现并进行提示，之后要做的就是好好寻找这个场景中的所有可调查地点，将所有小金币或者收集品一网打尽。





# 流程攻略





※本流程攻略中只提及主线谜题（解决后才能继续进行流程的谜题），其他谜题的开启和解答请参照后面的谜题解答部分。

## 序章 狂欢节之夜

雷顿教授和小助手卢克走在灯火辉煌的大街上，由于是一年一度的狂欢节，整个小镇都充满了节日的气氛，根本看不出会有什么不得了的奇迹会发生。在广场前，进入关于“调查”的教学指导，调查被气球绑住的人并完成谜题后小镇突发异变，游行队伍后面巨大的小丑模型掉落地面引起一阵骚乱，过后雷顿和卢克看到了不可思议的景象，街道上出现了与小镇居民一模一样的石像，难道小镇的居民当真被石化了？

就在整个小镇陷入一片混乱之时，自称“奇迹的绅士”的神秘假面男出现在了小镇的高层建筑上，之后变戏法一般长出了一对翅膀朝小镇深处飞去。此时需要进行一个骑马的小游戏，用触控笔划动下屏控制马的移动，在追假面男时需要注意躲避水桶以及在岔路口时选择正确的路口，吃掉路上的胡萝卜可以短时间加快马的奔跑速度。

眼看就要追上了，但是假面男突然从高空扔下烟雾弹，之后便消失在了众人的视线中，这个奇迹的绅士到底有着怎样的目的呢……

## 第一章 奇迹的假面

雷顿一行人之所以会来到这里，是因为收到了一封来自雷顿教授的青梅竹马夏洛娅（シアロア）的信，信中提到了奇迹的假面以及被诅咒的街道，并且希望雷顿前往并帮助这个被称为奇迹之街的蒙德多尔（モンテドール）。

剧情过后与喷水池右边的人对话，他会让玩家寻找这附近的一个木箱，四处搜寻后没有发现目标，之后自动触发对话，然后将放大镜移动到左侧蓝色看板的建筑物前，此时会发现放大镜变成了蓝色，调查后就可以将视角往前推进一部分，这样就能找到木箱了，这个推进视角的操作在今后的冒险中会经常用到。

调查木箱后发现小金币，之后就可以在各个场景中寻找隐藏起来的小金币了。完成这些系统教学后点击下屏下方的“ズームやめる”返回原始视角，调查远处的大帐篷顶端，然后便可以往下个场景移动了。在“大テント”场景中开启“雷顿的皮包”这个关键性道具，从现在开始就可以保存记录了。调查右侧巨大的小丑人偶，然后推进视角发现哭泣的小女孩，与她对话并解决谜题后前往下一个场景。与这里的人对话了解到在这之前美术馆发生的奇迹事件的相关消息，完成对话后往右侧街道前进。

在下个场景中和右侧穿白衣服的人对话，解决谜题后开启迷你游戏“螺丝机器人”，再继续前进遇到两个神秘的人挡路，这里需要完成猜球在哪个杯子里的游戏。这个游戏考验的不是玩家的眼力，而是观察力，前两次游戏必定会输掉，从第三次开始雷顿要求自己先选，然后注意操作杯子那个人的手势，岔开的指头指向哪里，球就在哪个杯子里。

一路前进在庭院见到了18年未见面的夏洛娅，简单寒暄之后夏洛娅便将这段时间发生的奇迹事件告诉了大家，但是让雷顿感到奇怪的并不是事件本身，而是那个奇迹的假面，因为这个假面是他学生时代的朋友兰德（ランド）发现的。因为某个事件而掉落遗迹导致其下落不明是雷顿以及夏洛娅多年以来的心病，而兰德发现的假面也被夏洛娅的老公亨利给保存了起来，但就在一个月前被奇迹的绅士给盗走了。

在大致明白事情的发展后，雷顿决定帮助夏洛娅寻找奇迹的绅士的下落。原路返回，在屋台通り调查右边的窗台推进视角，和这里的人对话后调查右边的铁箱，之后便可以在场景中寻找收集品了。返回入口处发现被石化的人已经被回收了，和左侧的人对话后了解到繁华街的店主可能对这次的事件比较了解。从美术馆前广场往左走进入繁华街，与这里的人对话后了解到新的情报，继续往前走来到贷衣装屋，与店主对话并解决谜题后开启第二个迷你游戏“连锁商店”。

离开贷衣装屋后往上走，在纪念碑前与小丑对话并完成谜题后打听到旅馆的方向，在旅馆前与马戏团团长对话，然后选择一只你喜欢的兔子后开启迷你游戏“杂技小兔”。在旅馆大厅和两人对话并完成谜题后前往自己的房间休息，在这里雷顿教授将兰德和18年前的故事告诉了蕾米和卢克。

# 第二章 谜之壁

时间回到了18年前，雷顿和好友兰德跟往常一样一起运动、聊天。上课前，兰德向雷顿提到了前往遗迹寻找“秘宝”，和老师对话后需要连续完成3个谜题，之后前往エントランス与同学达尔斯通（ダルストン）对话。离开学校时遇到了夏洛娅，三人相约晚上8点见面商议奇迹的假面相关事宜。

返回自己家后调查左边的书架推进视角和母亲对话后得知父亲被人带走后直到现在还没回来，寻找父亲的任务自然落到了雷顿的头上。来到住宅街与戴眼镜的婆婆对话并解决谜题，不过并没有得到相关情报。继续往前走来到商店街，在这里遇到了亨利，寒暄了几句后继续前进，在商店街の里道帮助大叔解决谜题后来到郊外总算是找到了父亲，没想到他和兰德一样尽说着和考古学相关的事。返回自己的房间，调查桌子推进剧情。

来到校门前与老师对话并完成谜题，然后往住宅街方向前进，在住宅街和达尔斯通对话并解决谜题后往左走来到兰德的住宅前，调查左上角的窗户并完成谜题后进入兰德的房间。之后，兰德将奇迹的假面拿出来给大家欣赏，并且宣称只要解开了假面的秘密，就能得到古代文明的秘宝。为了证明自己得到的奇迹假面的真实性，兰德将自己的研究证明展示给了两人……

# 第三章 蒙德多尔的权力之争

经过一晚的休息后，雷顿一行人准备对奇迹的绅士再度展开搜索工作。在旅馆大厅和谜题魔女对话，之后便可以在她这里完成每章没有找到的分支谜题和隐藏谜题了。在旅馆门前，大家遇到了昨天那个哭泣的小女孩，一问才得知她又和妈妈走丢了，之后一路往パレード通り方向前进，途中需要在纪念碑前和繁华街两个地方向路人打听消息，最后在パレード通り找到了小女孩的母亲。

帮小女孩找到妈妈后前往夏洛娅的住宅，不过今天依旧没有见到亨利，遗憾之余开始对亨利的书房进行调查。调查书桌和保险箱后与夏洛娅对话，从两人的交谈中了解到了假面被盗的大致过程，并且又提到了18年前的一些事。当年因为这个假面而死去的兰德以及18年后成为富豪的亨利，夏洛娅对假面拥有能创造奇迹的魔力深信不疑。经过推理，雷顿认为奇迹的绅士应该是居住在小镇里的人，而因为修建旅馆和亨利有冲突的达尔斯通有犯罪的动机。不过之前奇迹的绅士曾给亨利和达尔斯通这两个蒙德多尔的大富豪都发过预告信，按理来说达尔斯通也是受害者之一，因此雷顿决定先到达尔斯通那里去打听情报。

达尔斯通的住宅在酒店的西边，在门口众人遇到了达尔斯通，当雷顿向他打听关于奇迹的绅士的情报时，他却表示这一切都是夏洛娅自导自演的戏。达尔斯通还表示当年兰德执意前往遗迹时，明知遗迹很危险但是亨利却没有阻止兰德，最终导致了惨剧的发生，而亨利也因为兰德的死获得了财宝，夏洛娅对亨利的冷漠一直怀恨在心，雷顿当年也因为夏洛娅的责备和自责选择了离开蒙德多尔。虽说达尔斯通对于这件事有点反应过度，但也不能完全否认这种可能性。抱怨完之后，达尔斯通还是给大家带来了有用的消息，市长联系了伦敦的警察局，伦敦方面派出了人手开始针对这起奇迹事件进行调查。正当雷顿一行人准备前往市长那里打听情报时，达尔斯通的管家拿来了奇迹的绅士寄来的预告信，信中表示会在美术馆前广场再度创造奇迹，时间就在今晚。

市长大楼在亨利的住宅的北面，与警察和市长对话且完成谜题总数在25以上时便可以前往对策本部参与讨论。与シバロフ对话并选择“はい”后开始关于搜查的讨论，这里需要针对最近发生的事件进行推理，一共要进行三次推理（每次都要与シバロフ对话）。依次选择“パレードの时间”、“その瞬间に目をつぶっていた”、“暗い路地”、“共通点があった”、“严重に捆包されていた”、“捆包を解く时刻”、“空气に触れると消える绘の具”、“お互いに知り合いだった”、“13人が舞台に上がるのを见た”、“发见されたときは别の服だった”完成推理环节。

通过现有的资料成功推理出之前三起奇迹事件的真相后，雷顿的能力得到了搜查组的一致肯定，为了找到更多游客变成石像事件的线索，雷顿一行人准备在小镇中再次进行搜索。在市长大楼前台，市长告诉雷顿美术馆开始重新接待游客了，对于这个多次事件的发生地自然得前往调查一番。在市长大楼前解决一名女性的谜题后一路前往美术馆，与馆长对话并解决谜题后前往贷衣装屋打听情报，店主给出的消息是在一个月前，马戏团的成员曾在她那里借了大量的服装，奇迹的演出会不会和马戏团有关呢？带着这个疑问众人前往马戏团打听情报。在马戏团内部和团长以及老虎交谈并解决谜题后，雷顿判断奇迹事件和

达尔斯通以及马戏团没有关系，理由在于奇迹的绅士每次都将游客的注意力吸引到自己的身上，让马戏团的关注度严重受损，马戏团团长以及邀请马戏团来此地的达尔斯通自然不会干出这种有损自己利益的事。

从马戏团出来后发现时间已经快到8点了，众人赶紧前往美术馆前广场，发现夏洛娅也在这里，很快奇迹的绅士便登场了，而这次给众人带来的是浮空的奇迹，不但绅士自己浮在空中，人群中也有不少人被抛向空中后消失不见。骚动过后，绅士还宣布了下一次奇迹的内容，并且诱导那些想和自己对抗的人去寻找能消除奇迹假面魔力的“破邪假面”，这位绅士到底有什么意图呢?

虽然奇迹的绅士依旧没有抓到，但达尔斯通却因为有着种种嫌疑被抓了起来，而亨利也终于出现在了雷顿的面前。对于亨利的不满，达尔斯通毫无顾忌地表现了出来，不过亨利却没怎么反驳，返回旅馆的雷顿再度向蕾米和卢克说起了18年前的事。

## 第四章 夏洛娅的眼泪

时间再度回到18年前，沉迷考古学的兰德为了证明自己的理论，准备带雷顿和夏洛娅到谜之壁去解开古代文字的秘密。谜之壁离小镇有一段距离，先来到町はずれ调查木门，解决谜题后从这里进入到森林里，在案内板前调查右侧的看板以及在まがった道与兰德对话解决谜题后便可以穿过森林来到谜之壁前。调查这里的墙壁，对谜之壁进行修复后兰德告诉雷顿这上面的文字其实是一副地图，而地图指向的地方正是之前兰德探索过的遗迹，奇迹的假面就是兰德在遗迹里找到的，并且兰德坚信奇迹的假面正是引导他们找到古代秘宝的钥匙。

兰德对奇迹的假面进行解谜后确信遗迹地带有着没被人发现的巨大秘密，传说中的幻之遗迹阿克巴戴因（アクバーダイン）也许就藏在这里面。发现兰德执意要前往遗迹的夏洛娅为了阻止兰德的危险行为，抢走了奇迹的假面并消失在了两人面前。来到おもいでの丘时，发现了座在星空下落泪的夏洛娅，同为考古学家的夏洛娅的哥哥正因为调查遗迹出了意外，她之所以极力阻止兰德，就是害怕悲剧再度发生。虽然理解夏洛娅的用心，但已经接近成功的兰德依旧不愿意放弃自己的成果。这时，亨利也出现并安慰了夏洛娅，知道自己劝说不了兰德，夏洛娅也只好放弃了劝阻的行为，而正因为这一念之差，导致了后来惨剧的发生。

## 第五章 奇迹的解明

雷顿一行人来到蒙德多尔已经第三天了，第一天和第二天的两个奇迹都还没找到足够的证据来进行推理，而今天又有新的奇迹会发生，不过当务之急是要将被误抓的达尔斯通给保释出来。来到对策本部听取搜查组的意见，得知了现场有马车竞技场所属马车的轮胎痕迹，为了搞清楚状况，自然要前往马车竞技场进行现场调查。

在马车竞技场前调查入口后开启通往竞技场的道路，在竞技场里与管理人对话并调查车库里的马车，果然发现了不少问题。首先，刚刚维护了不久的马车在奇迹的绅士出现后不久都逐渐开始坏掉，但是马车除了维护和修理外，一般情况是不会离开竞技场的，即使要外出也必须要有亨利的签名认可才行。石化事件的当天确实有与竞技场相同型号的马车在场，关于这一点看来要向亨利询问才能得出答案。

来到亨利的住宅，向夏洛娅打过招呼后，亨利总算和大家正式见面了，而雷顿也马上指出了亨利与奇迹事件的关联。首先，马车竞技场由亨利管理，没有他的签名马车是无法外出的，也就是说只要他愿意，可以让马车随时外出，而马车也是在石化事件发生之后才送回的竞技场；第二天的浮空事件也能找到不自然之处，奇迹的绅士的浮空术很好解释，在大帐篷和美术馆之间拉一根看不见的钢丝即可完成，不过要在美术馆顶层固定钢丝并不容易，但恰好亨利在石化事件后给图书馆送去了大量的画，将这些画推在美术馆顶层恰好就能完成钢丝的搭建。

至于那些消失的人，应该就是奇迹绅士的同伴，浮空后用黑布覆盖全身，在深夜里看上去就像是凭空消失一般，现场发现的黑布可以证实这一理论的合理性。而要做到这些事，不但需要巨大的财力物力，更是需要一个强有力的后盾来辅助，作为这条街道的创始人，亨利自然有这个资格。之所以要制造如此多的奇迹，其目的是为了盈利，虽然给住在此地的居民造成了恐慌，但对观光客来说却是绝佳的演出，这之后自然会有越来越多的观光者慕名而来。

对于雷顿的质问和解答，亨利表现出了激动的情绪，并且认定雷顿因为18年前的事情至今还对其保持不信任态度，最后更是下了逐客令。虽然对于亨利和夏洛娅的态度有着各种疑问，不过目前也无法从他们那里得到有关线索，优先弄清楚奇迹的绅士的秘密才是当务之急。在亨利府邸的门口遇到了警察，他告诉雷顿教授自己的同僚在パレード通り找到了新线索，赶紧过去看看吧

（途经屋台通り时需要解决大胡子的谜题才能继续前进）。在パレード通り推进视角后找到警察的同僚，不过这个狂热的警察只是对奇迹的绅士创造出的奇迹极度感兴趣而已，对搜查工作没有任何帮助（之后和这里的警察对话可以进行骑马的小游戏）。

来到美术馆前广场，听到了奇迹的绅士有可能出现在赌场的消息，虽然与昨天预告的场所不一样，但为了找到哪怕一丝的蛛丝马迹也必须前往进行调查。赌场的位置在纪念碑的北面，在纪念碑前和会计马菲（マーフィー）对话了解到原本相互制约的两大家族很有可能因为达尔斯通被捕后打乱整个小镇的平衡。继续前进来到赌场内部，恰巧遇到之前的神秘二人组在赌场捣乱，对方自然向雷顿再度提出了挑战。这次要面对的是数字问题，这个谜题需要玩家只移动两次筹码将横、竖、斜三个方向的数字和都变为15，答案见图。




离开赌场后差不多到了奇迹的绅士进行表演的时间了，来到公园（ストローブリッツパーク）门口与小丑对话，此处必须完成谜题总数超过50个才能继续前进（这里有通往马车竞技场的直通车）。在回转木马前，从古洛斯基（グロスキー）警部那里得到了奇迹的绅士给出的谜题，提示是寻找旋转的和奔跑的东西。在回转木马前调查木马和过山车；在观览车前调查观览车和旋转杯并完成谜题后得到了绅士留下来的4张卡片，将所有卡片的信息总和起来得到的信息是前往山丘上的制御塔。此时亨利和夏洛娅也赶到了现场，前往调查制御塔后，奇迹的绅士如约而至，并且将众人引入了塔内，但当所有人从塔里出来返回公园时，发现公园的人全部失踪了，这就是绅士展示给大家看的今天的奇迹，并且预告明天将会表演最后的奇迹，而这个奇迹在小镇的任何地方都能看到。为了追回被绅士带走的夏洛娅，亨利和雷顿一行再度进入了塔中，不过绅士并没有伤害夏洛娅的打算，只是在说了一堆不知所谓的理由后就消失不见了，而在次从塔中出来的众人返回公园时却发现所有人又回来了，而且就像什么事也没发生过一样。

# 第六章

## 幻之遗迹——阿克巴戴因

兰德和雷顿第二天一大早就收拾好行李准备出发前往遗迹，亨利和夏洛娅也前来送行，临行前，兰德将自己最珍贵的护身符交给了夏洛娅，并且约定三天后一定回到她身边。

遗迹的流程有别于其他环节，在遗迹中玩家要控制雷顿进行移动、挖掘等动作，每层除了有各种宝藏外，也隐藏着不少敌人。第一层是教学模式，拿到铲子后可以对松软的土地进行挖掘，那些闪光的地方通常都藏着宝物，发现后就毫不犹豫地挖出来吧；遇到需要两人同时踩下的机关时，兰德会自己移动到其中一个机关上，玩家需要操作雷顿踩下另一个机关开门；当被木乃伊发现后，他们便会不断向我方逼近，一定要在被碰到前挖好洞等敌人掉进去。

第二层需要利用石头来连接道路以及干掉拦路的敌人，虽然路程比较长但难度较低。第三层会遇到红色的木乃伊，这种敌人的移动速度是普通木乃伊的两倍，首先解决掉两只普通木乃伊后从右侧比较远的地方上去吸引红色木乃伊的注意，这样就可以在它追到玩家前挖洞解决战斗。

第四层要面对一场BOSS战，具体攻略方法参见谜题093。第五层会追加挡路的水晶，将石头从远处往前推可以破坏水晶，这一层有不少房间都需要利用地形创造破坏水晶的机会。蓝色木乃伊掉进坑里后会形成无法通行的刺地形，在对付这种木乃伊时需要注意。在这之后的不少房间里都需要用岩石破坏水晶后才能通过，不过难度不算高，多尝试几次自然就能明白其中的奥秘。第七层最后和木乃伊的战斗有点难度，首先需要把左下的木乃伊诱导到右下埋掉，然后将左上的木乃伊引诱到左下埋掉，最后同时引诱左上的两只木乃伊，然后围着左上的柱子绕一圈就可以摆脱木乃伊到达机关处了。

在第八层深处，两人终于找到了存放宝藏的地方，不过兰德却没有坚持到最后，雷顿就这样眼睁睁地看着亲友掉落悬崖。虽然雷顿最后解开了谜题，找到了无尽的财宝，但这无法弥补失去亲友的伤痕。最终，雷顿选择离开这个令人伤心的地方。



# 第七章

## 冀君归

一大早，雷顿一行人照例外出搜寻线索。刚离开旅馆就遇到了达尔斯通的管家，由于昨天晚上奇迹的绅士这么一闹，达尔斯通的嫌疑自然被解除了，就所有人都在怀疑达尔斯通的身分但雷顿却在不断找证据说服警察这一点，管家表示非常感谢教授，并且主人达尔斯通也邀请雷顿前往府邸。

在达尔斯通的府邸接受了感谢之后继续开始调查工作，首先来到昨天发生奇迹的公园，再次进入制御塔后雷顿对昨天的奇迹进行了解谜，原来这个巨大的塔里有前后两个门，昨天奇迹的绅士诱导他们从后门出去，而对面的构造和公园一模一样，惟一的差别就是没有人。返回公园后遇到了会计马菲，从他那里得到了亨利最近资金走向的消息，花费巨额资金进行修建工作，也许这就是亨利为奇迹的绅士提供的便利。

前往亨利的书斋向他提出疑问，不过这次亨利并没有强烈的反应，只留下会尽力协助雷顿找到奇迹绅士的线索这句话后就离开了。正当雷顿准备离开时，被亨利收留的一位老人出现在了他面前，这是失踪的亲友兰德的母亲，从她口中得知了这几年老两口以及亨利的状况，自从兰德失踪后，亨利就没有对自己的所作所为进行辩解，从而形成了现在的性格，兰德的母亲希望雷顿不要将亨利逼得太紧。

离开亨利的住宅后前往市长大楼，与市长对话解决谜题后雷顿要求市长将这个小镇的所有权相关消息拿给他看，看过后雷顿总算能理解之前始终觉得有疑问的部分了。之后前往对策本部和署长对话，署长让雷顿一行人到马车竞技场去找正在那里进行调查的搜查官。离开大楼时，古洛斯基警部匆忙赶到，并给出了奇迹的绅士住在“冀君归（友を待つ宿）”的情报，这是这个小镇最豪华的旅馆。

来到马车竞技场与搜查官交谈，从他那里得到了前往冀君归的所在位置，从马车竞技场直接坐车来到冀君归。与入口处的人对话，完成谜题总数在75以上就可以继续前进了。与前台的经理对话，为了帮助亨利洗清罪名，他将雷顿一行人带到了亨利的研究室，在这里散落着各种亨利为发展整个小镇进行研究的资料，并且墙上挂着以前兰德研究奇迹假面秘密的图纸。雷顿和经理前往资料室进行调查，研究室的调查暂时就交给了蕾米和卢克。分别调查左侧的相框、墙上的文字、左侧书柜和桌上的笔记，找到了搜寻兰德的探险队记录以及奇迹绅士的相关记录，而雷顿还找到了一件至关重要的物品“奇迹的假面”，虽然不知道是谁因为什么理由放在这里，但肯定与这次的事件有着至关重要的联






系。除此之外，还找到了一张署名为蒙德多尔的地图，虽然还没有确切的证据指明这张图的意义，但雷顿觉得这和奇迹的绅士寻找“破邪的假面”有着某种联系。

返回大堂（フロント），经理将一本书交给了雷顿，书中记载着一个类似童话的小故事，而这个故事中有着奇迹绅士给出的前往下一个场所的消息。第一个故事的关键词是“光差し窓む入に眠る（在有光射入的窗边沉睡）”和“目を乐しませる绿の内侧（在一饱眼福的绿色的内侧）”，根据第一个关键词推断出地点是床靠窗户的客房，根据第二个关键词推断出是绿色的房间，因此下一个要前往的地点自然是绿色的客房（みどりのへや）。和手下败将的二人组对话并解决谜题后调查左边的壁画发现第二本书，根据关键词“森（森林）”推断出下一个地点植物室（しょくぶつしつ）。首先调查左上的鸟，然后调查树旁边的花两次，再调查右边树上的果实，之后鸟会离开书去吃果实，看过书后得到关键词“一番大きな场所（最大的地方）”。前往顶层大厅（だいホール）调查右边的花坛得到最后一本书并获得关键词“大きく映し出され（被巨大的东西放映出）”，来到映写室（えいしゃしつ）调查大屏幕看完最后的故事，之后奇迹的绅士登场并拐走了卢克。

完成谜题并救出卢克后，绅士的真实身分也被雷顿揭露出来，他就是在18年前探索遗迹时掉落悬崖，大家都以为已经死去的兰德。

抱着复仇心态的兰德在18年前掉落悬崖时落入了水中，虽然捡了一条命但却因巨大的冲击失去了记忆。在一个小村庄里，他一边过着清贫的生活一边试图恢复记忆，直到有一天收到了一封来信，信上说：“我知道你的过去，以及夺取你所有东西的人……”这封信上详细地记载着兰德的过去，并且提到了罪魁祸首——亨利。当他看到亨利这个名字时，整个人就像触电般，所有的记忆仿佛都找回来了。除此之外，那封信上还记载了复仇的方法，为了夺回自己失去的一切，兰德化身为奇迹的绅士，

# 第八章 最后的奇迹



随着爆炸声的响起，最后的奇迹终于展现在了所有人的面前，将挡在小镇四周的石壁炸开，让小镇被沙石淹没，这就是兰德对亨利夺走他一切的复仇，这就是小镇里所有人都能看到、感受到的最后的奇迹。就在所有人都绝望之际，雷顿却告诉大家还有一个拯救小镇的真正的奇迹。来到纪念碑前，调查纪念碑推进视角，然后调查地上的井盖打开通往遗迹的入口。由于当年亨利花重金聘请探险队搜索兰德，从地面通往遗迹深处的建筑依旧完好地保留着，雷顿和夏洛娅很快便来到了遗迹最深处。之后雷顿让夏洛娅交出了奇迹的假面，然后将假面一分为二，原来这就是奇迹的假面和破邪的假面的真实形态。将两个假面安置在祭坛对应的位置后，奇迹果然发生了，整个小镇开始上升，原本已经快被淹没的小镇又复活了。最终章没有谜题和流程，返回地面后与因复仇失败而极度失落的兰德对话，选择“はい”就可以欣赏最后的结局了。

## 谜题解答





※以下没有注明章节和地点的谜题为流程中的必做题目。

### 谜题001 放飞气球

**提问** 可怜的小丑被气球的绳子给绑住了，点击下屏的9个红点交换绳子的位置，最少交换3次就可以将混乱的绳子给捋直。

**答案** 依次点击第一排第三个红点、第二排第二个红点和第三排第一个红点（或者第一排第一个红点）。

### 谜题002 迷路的孩子

**提问** 迷路的小女孩说：“妈妈的头发是红色的，挎包是粉红色的，并且上面印有小熊”。B说：“这不是我的包。”；C说：“穿上女装会不会暴露身分啊。”；D说“我记得我的包是蓝色的。”；E说：“这个包的样子和我的好像有点不一样。”，你能找到谁是小女孩的妈妈么？

**答案** 根据小女孩的说辞，绿头发的A自动被排除；C是男性，也被排除在外；D说自己的包颜色不对，那么蓝色并且有小熊印记的包就是D的；E说包的样子不对，那么E的包就应该是蓝色并且有五角星的那个。既然这4个人都被排除了，那么答案自然就是B了。

### 谜题003 贴海报

第一章美术馆前广场和コマ-二对话

**提问** 从下屏的三张海报中找出和上屏一模一样的那张。

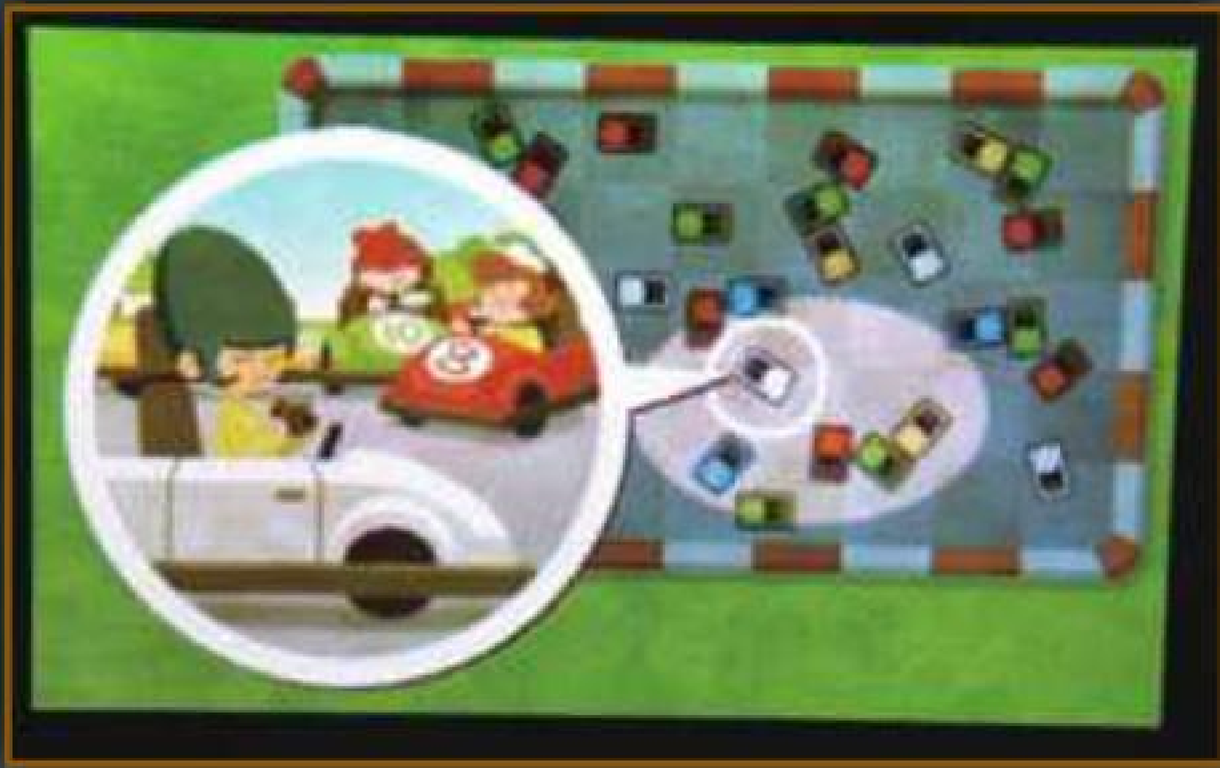
**答案** A图最后的小丑尾巴部分多了个圆点；C图吹号的人多了个帽子。因此正确答案是B。

## 谜题004 碰碰车的照片

第一章屋台通り调查ヤッタイ下方的玩具车

**提问** 游戏里的上图是坐在某辆车里的人拍摄的照片，你能根据照片在下方的俯视图中找出拍照的人所乘坐的车辆吗?

**答案** 答案是某辆白色的车，你找到了吗?



## 谜题005 机器人工厂

**提问** 将机器人的头、身体、手、脚四个部分放到黄色的箱子里，按下判定后系统会根据特定的顺序将部件进行特定的旋转后组装，你能根据系统组装部件的顺序将机器人进行正确组装吗?

**答案** 先确定顺序再确定旋转的方向，多试几次自然就会成功。




## 谜题006 黑白兔子

第一章レドール邸·应接室调查右边的柜子

**提问** 黑白兔子的规则如下：1.兔子可以向横、竖、斜直线方向跃过其他兔子。2.一次可以跃过任意数量的兔子。3.被跃过的兔子会进行黑、白两种颜色的变坏。根据以上三条规则，让所有白兔变成黑色的吧!

**答案** 答案见图。







## 谜题007 大帐篷里

第一章大テント和コッペリア对话

**提问** 演出结束后，马戏团的成员们在帐篷里开庆功会，不过这次庆功会有至少一个团员没有参加，你能根据帐篷里的影子选出参加了庆功会的成员么?

**答案** 将下屏的6个人设定为A～F，帐篷最左边的是C；右边的飞机头是A；飞机头背后的影子是D；与飞机头干杯的女性是B；中间躺着的是F，由于至少有一人缺席，那么缺席的人只可能是E，最右边那个看起来像E的影子其实是帽子里插着的一束花。



## 谜题008 旗子的排列

第一章パレード通り和セレナ对话

**提问** 狂欢节挂在街道中的旗子一共有7种图案，在游戏里的上图中，有几条旗子的图案是按照右上所示进行排列的?

**答案** 2条。

## 谜题009 太阳的图章

第一章贫衣装屋调查右边门上的面具

**提问** A～D四个图案中，哪个是左边的图章印出来的图案？

**答案** D。

## 谜题010 店内的队列

**提问** 被贴满海报的小店里有不少人排队，你能根据上图判断出排队的总人数吗？

**答案** D。

## 谜题011 丢失的东西

**提问** 地上散落了一堆道具，同种类以及同颜色的道具都两两一组，你能从中找出一个单独存在的道具吗？

**答案** 不和其他道具重复的就是小丑手上的箱子了。

## 谜题012 两位搬运工

**提问** 两位搬运工要搬运六件行李，行李的重量各不相同，由A～F越来越重，不过都没超过10公斤，全部行李总重量在40公斤以下。两个人每次最多只能搬运20公斤的行李，请问怎样分配才能让两人一次性运走所有的行李？分配好行李后就按铃吧！

**答案** 由已知条件可以推断出1≤A<B<C<D<E<F<10，A+B+C+D+E+F<40，因此这六件行李最接近40公斤的数值应该是A=4、B=5、C=6、D=7、E=8、F=9，那么最合适的安排应该是A+C+F=19；B+D+E=20。

## 谜题013 古代史的教学

**提问** 4个人在遗迹进行挖掘后给出以下发言：1.人偶的材质是木头。2.B的挖掘品是在比D深100厘米的150厘米处发现的。3.C在100厘米处发现了某样东西。4.金属物品比土质物品在更深的地方。5.罐子的材质是土。6.货币所在的位置比刃物要浅。你能根据以上发言判断出所有人挖掘的物品、材质以及发现的位置吗？

| | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|
| はっくつぶつ | | | | |
| ざいしつ | | | | |
| ふかさ | 200cm | 150cm | 100cm | 50cm |

**答案** 首先确定发现的位置，根据2和3的说法，可以判断B为150厘米，C为100厘米，D为50厘米；接下来判断物品，根据4和5的说法可以判断出A是剑或者硬币，C是罐子，再根据6的说法可以判定A是剑，D是硬币；最后材质的判断就很简单了，B、C、D的材质可以在给出的发言和图示中找到，剩下的A自然就是金属材质，你答对了吗？



## 谜题014 古代鱼的齿型

**提问** 你能根据化石上的齿印判断出对应的古代鱼吗？

**答案** 将古代鱼上排牙齿数量乘以2就是正确答案了，答案是A。

## 谜题015 化石的复原

**提问** 当三个碎片连在一起时才能进行拖动，尝试将化石碎片复原吧。

**答案** 答案见图。



## 谜题016 不一样的时间

第二章教室调查左边墙上的时钟

**提问** 在等待室里的4个人持有的表时间都不准确。A说："我的表慢了20分钟。"；B说："我的表慢了10分钟。"；C说："我的表快了5分钟。"；D说："我的表快了10分钟。"图中显示了4个人表上的时间，但不知道A～D具体是谁，根据以上资料你能判断出现在的正确时间吗？

**答案** 1：05+20=1：15+10=1：30−5=1：35−10=1：25，这就是最终的答案了。

## 谜题017 相同的伞是哪把？

第二章エントランス调查右边的伞

**提问** 被风刮坏的伞与上图哪把伞是一模一样的？

**答案** 根据伞柄的形状排除掉A；根据伞柄上方的装饰排除掉C；根据伞骨数量排除掉D；根据伞内侧的花纹排除掉E，剩下的B就是正确答案。



## 谜题018 葡萄汁

第二章ダイニング推进视角后调查左边的酒瓶

**提问** 将葡萄汁装在大、中、小三种瓶子后分配给三个人，每个人分到的总量都是18升，你能判断出大、中、小瓶分别能装多少升？

**答案** 比较简单的三元一次方程式，将大瓶设为X，中瓶为Y，小瓶为Z，这样就可以得到X+3Y+3Z=18；2X+6Z=18；4Y+6Z=18，通过简单的计算就能知道X=6；Y=3；Z=1。

## 谜题019 回转玉米

**提问** 引导红色的虫子走到蓝色虫子的身边

**答案** 没什么要点，多撞几次壁自然能到达目的地。

## 谜题020 9块砖

第二章商店街和ライオネル对话

**提问** 地上有9块砖，其中有两块砖的重量比其他砖块重，并且这两块重的砖块位置是相邻的。如果每次只能拿起一块砖测试重量，最多测试几次可以找出那两块比较重的转？

**答案** 最多测试4次即可，首先测试2、4、6号砖，如果其中有比较重的砖块，那么再测试它相邻的一块砖就能知道结果。如果都是轻的，那么最后再测试9号砖，如果重，那么结果就是8、9两块砖重；如果轻，那么结果就是7、8两块砖重。

## 谜题021 重刷油漆

第二章商店街和ライオネル对话

**提问** 4位买房子的客人有如下要求：1.想住在红色房子的隔壁。2.不要住在蓝色房子的隔壁，也不要住在两端。3.不想旁边的房子和自己住的房子颜色一样，并且希望住在黄色房子旁边的旁边。4.讨厌蓝色和红色的房子。你能改变其中一所房子的颜色就满足所有人的要求么？

**答案** 最D房子涂成黄色即可。

## 谜题022 古代的石像

第二章レイトンの部屋调查时钟下方的柜子

**提问** 用锤子敲击石块，最终将石像排列得和右上图一样。

**答案** 答案见图。












## 谜题023 高尔夫竞技会

第二章エントランス（找回父亲后）和ロ-ラン对话

**提问** 高尔夫竞技会上分别有怀特、布莱克、布朗和布鲁四名选手参赛，向其中三人询问姓名后得到以下回答：A：“B是布莱克。”；B：“我不是布鲁。”；C：“D是怀特先生。”。不过这里面布朗先生在说谎，那么你能根据以上信息判断出谁是布鲁先生吗？

**答案** 假设A是布朗，那么B就不是布莱克，B又说自己不是布鲁，那么B就应该是怀特，不过C又说D是怀特，那么就证明这个假设是错误的；假设B是布朗，那么A说的就是真话，而A又说B是布莱克，因此这个假设也不成立。这样一来C就是布朗，B是布莱克，D不是怀特先生，那布鲁先生自然就是D了。

## 谜题024 围裙的花样

第二章エントランス（找回父亲后）和ルシ-ル对话

**提问** 你能根据图中显示判断出围裙上花的正确位置吗？

**答案** 答案见图。




## 谜题025 洞窟的相片

**提问** 从位置1走到位置5，途经四个洞窟，A、B、C、D四张照片分别是在洞窟口拍摄的，找出和照片所示一样的路线吧。

**答案** 四条路线分别是蓝色、黄色、蓝色、红色。

## 谜题026 破烂的纸

**提问** 你能解答出这张破烂的纸上记载的简单的算式么？

**答案** 将纸反过来看，破烂的部分为17-2，答案是15，够简单了吧！

## 谜题027 破烂连锁

第二章エントランス（找回父亲后）和ロ-ラン对话

**提问** 利用弹弓射出的小球破坏沿途的障碍物，最终击打到铃铛给兰德发出讯号。小球能通过墙壁反弹一次，请问要怎样设置发射顺序才能顺利击打到铃铛？

**答案** 从左到右依次为1、4、2、3（方法不惟一）。

## 谜题028 黑白兔子2

第三章レイトンたちの客室调查枕头

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。

1



2



3



4



5


## 谜题029 10次胜负

第三章繁华街和フランキ对话

**提问** A和B用三种卡片进行10次对决，其中火克木、木克水、水克火。A总共出了3次火、5次木、2次水；B总共出了2次火、5次木、3次水。10次对决中没有出现过相同卡片的情况，请问10次对决后谁赢了？

**答案** 考虑到没有出现过相同的卡片，那么就只能是一种情况，即A出火和水时B全部出木；B出火和水的时候A全部出木。由于火克木、木克水，因此A赢了6次，B赢了4次，正确答案是A。

## 谜题030 大中小号蛋糕

第三章美术馆前广场和セレナ对话

**提问** A、B、C三人分别吃了大、中、小三种蛋糕，A说："中号蛋糕是C吃的，大号蛋糕是B吃的。"；B说："大号蛋糕是A吃的，我吃的是中号蛋糕。"。A和B两人的话中分别有一句真话和一句假话，你们能判断出三种蛋糕分别是谁吃的吗？

**答案** 假设A的第一句是假话，那么C吃的就是小号蛋糕，B吃的大号蛋糕，A吃的中号蛋糕，这样一来无论B的第一句话还是第二句话在说谎，都和A给出的答案冲突，因此可以判断出A的第二句话才是谎言。这样一来从A的话可以判断出C吃的中号蛋糕，B吃的小号蛋糕，A吃的大号蛋糕，如果B的第二句话也是谎言，那么就正好可以和A的说法一致。

## 谜题031 皇帝企鹅

第三章六テント和コッペリア对话

**提问** 浮冰上有六只企鹅，想办法横向或纵向进行移动后让皇帝企鹅处于浮冰的正中，划动过程中如果没有其他企鹅挡住就会掉到海里去。

**答案** 答案见图。













## 谜题032 射击的谜题

第三章パレード通り和ポリス对话

**提问** 靶上分别标有5分、35分、40分、75分、100分的标识，警察在进行射击训练时5发子弹打出了合计100分的成绩，请写出这位警察的具体得分情况。

**答案** 只有一发子弹打中了100分的地方，因此答案是0、0、0、0、1。

## 谜题033 变成大圆圈

第三章屋台通り和ヤッタイ对话

**提问** 如图是一个由许多小圆圈组成的玩具，只要拆除其中的一个圆圈，就可以让这个看似复杂的玩具变成一个大圆圈，需要拆除的是哪个圆圈呢？

**答案** 如果要组成大圆圈，那么每个小圆圈就应该和另外两个小圆圈相连，注意看图，G和K这两个圆圈分别和3个小圆圈相连，并且相连的圆圈中都有H，因此只要拆除H，所有的小圆圈就只和另外两个小圆圈相连形成一个大圆圈了。

## 谜题034 破裂的碟子

第三章ヘンリ-の书斋调查右边的盘子

**提问** 猫将三个碟子碰到地上打碎了，并且叼走了其中一块碎片，请问猫叼走的是下列哪个碟子的碎片？

**答案** C。

## 谜题035 瓶盖的正反

第三章レド-ル邸の门和ニハス对话

**提问** 酒吧老板将五个印有五角星的正面朝上的瓶盖摆在桌子上，然后每用手翻一次瓶盖就记一次数，当翻到第25次时用手盖住其中一个瓶盖，如图所示的话，被手盖住的瓶盖应该是正面还是反面呢？

**答案** 不管怎样翻瓶盖，奇数次时，发面朝上的瓶盖数量都应该为奇数，第25次为奇数次，因此被手盖住的瓶盖应该是反面，答案是B。

## 谜题036 4色面包圈

第三章美术馆前广场和ユ-ミン对话

**提问** 下列12个面包圈里，有3个和其他颜色排列不一样，面包圈正面和反面的颜色一样，你能找出不一样的3个么？



**答案** 答案见图。

## 谜题037 轮盘赌的数字

第三章念碑前和ハインリヒ对话

**提问** 轮盘上依次出现了10、9、8、5、3五次数字，如果按照这个规律，那么接下来出现的应该是哪个数字？

**答案** 比较不容易看出来的规律，这个规律是逆时针移动当前数字的格数，最后出现的数字是3，逆时针移动3格，那么数字就应该是6。

## 谜题038 水族馆的谜题

第三章スタ-サ-カス前和パック对话

**提问** 这个水族馆拥有世界第一大的水槽，这里面居住着鲨鱼、章鱼、海星、沙丁鱼等各种海洋生物，请问这个水族馆里最多的是什么？

**答案** 最多的自然是海水了。水（みず）、海水（かいすい）、盐水（しおみず）都是正确答案。

## 谜题039 瓷砖帽子

第三章市厅舍・受付和ミカ对话

**提问** 用三种颜色的瓷砖拼出帽子的形状。

**答案** 答案见图。




## 谜题040 电线的去向

第三章市厅舍・受付调查左边窗口的灯

**提问** 4条电线通过中间的管道后分别插在了右边的插座上，每条电线的长度是6米，管道每一段的长度都为1米，图中破损的部位露出了对应的电线，那么根据图示将正确的电线和插座连起来。



**答案** 1=C、2=D、3=A、4=B。

## 谜题041 那里是哪里?

第三章对策本部和シバロフ对话（推理结束后）

**提问** 少年在散步时观察到某个地点的人们有着A、B、C三种行动轨迹，请问少年散步的地点是哪里?

**答案** 三种行动轨迹分别是荡秋千、跷跷板以及滑滑梯，因此少年所在的地点自然是公园（こうえん）。

## 谜题042 酒吧的照片

**提问** 一对有名的夫妇来到酒吧，老板给两人拍了照，不过从照片看来两人的关系似乎并不好。为了不破坏店内和谐的气氛，将这张照片贴在哪里是最合适的?

**答案** 贴在左边的柱子上，贴上之后两人的关系就“变好了”。

## 谜题043 分国际象棋盘

第三章市厅舍前和ポリス对话

**提问** 将棋盘分成四块，要求每块的区域一样大，并且每块区域中都有白棋和黑棋各一枚，请问该怎么分?




**答案** 答案见图。

## 谜题044 扑克标志

第三章ヒトコブホテル前和トリッキー对话

**提问** 将左边打乱了的扑克标志通过吊车重新组成一个完整的标志。

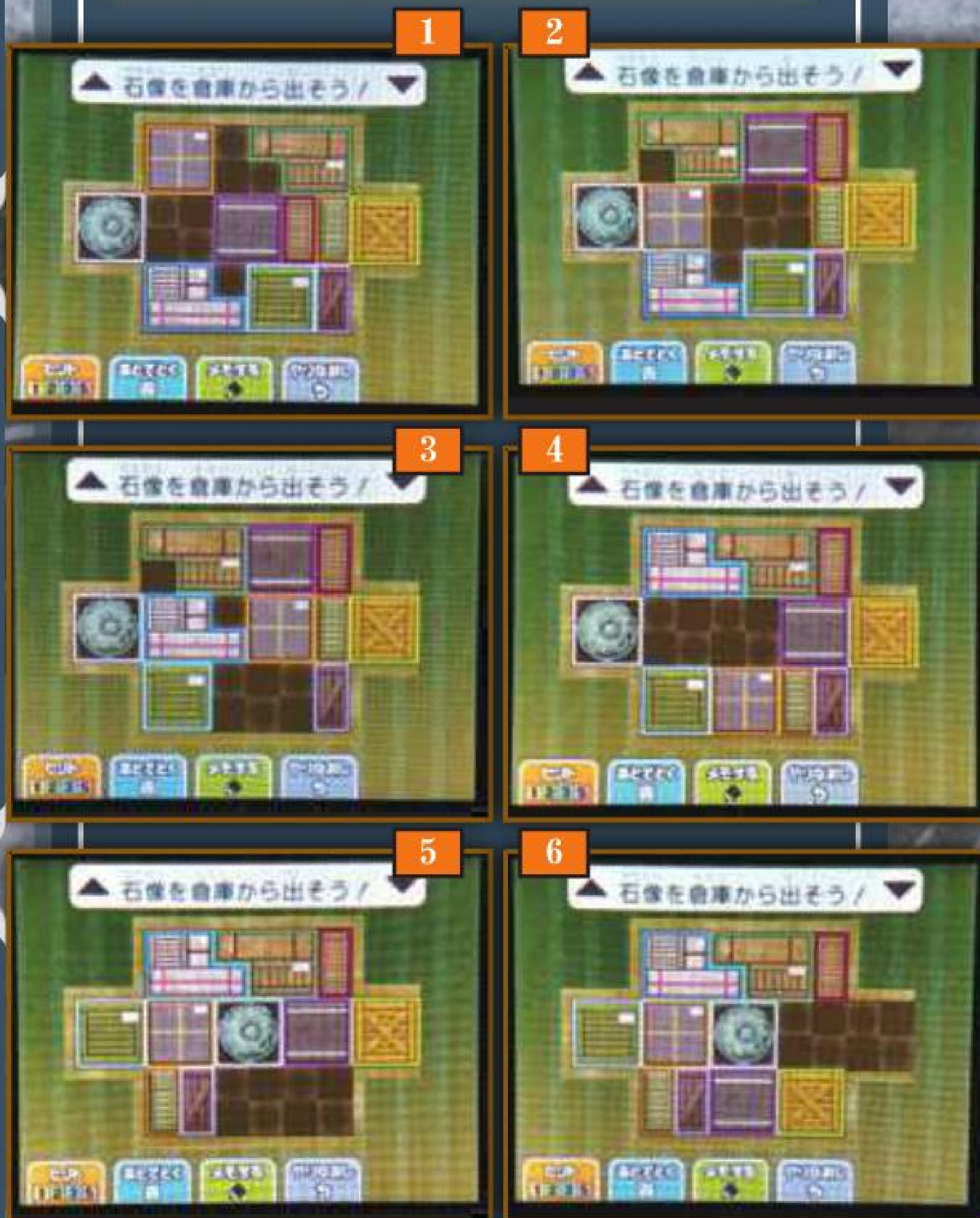
**答案** 原右上的标志旋转两次后放到左下；原右下的标志旋转两次后放到右下；原左上的标志旋转一次后放到左上；原左下的标志旋转一次后放到右上。

## 谜题045 从左到右

第三章モンサルトン美推进视角后调查左边的画

**提问** 将处于仓库最左侧的石像移动到右侧的出口。

**答案** 答案见图。




## 谜题046 正反面披萨

第三章モンサルトン美推进视角后调查左边的画

**提问** 如图所示有8片披萨，将其中一片翻面时，相邻的两片也会跟着翻面，怎样翻才能让整个披萨正面朝上呢?

**答案** 答案见图。



## 谜题047 网球大会

**提问** 6位选手进行网球比赛，已知的比分都已经写在了木板上，E奋战了一年总算是胜了一场，请问是谁输给了E?

**答案** 由于E总算胜了一场，那么就等于说E输了4场。A～E的总胜利场数为13，总败北场数为8，为了达到胜败数平衡，那么F输掉的场数必定为5，也就是说F输给了所有人，最终的答案也就是F。

## 谜题048 舞台的照明

第三章サ-カスステ-ジ调查天花板的灯

**提问** 舞台监督要求你根据左上和右下的灯，将中间杂乱无章的灯变得有条理性，要怎么做呢？灯管可以旋转或移动。




**答案** 从左上到右下依次为数字1～8，按照图中所示将灯管放到指定位置即可。

## 谜题049 剧场的座位

**提问** 询问A关于剧场座位的话题得到了以下信息：1.我们5个人并排着坐，我处于中心位置。2.前面的人的帽子很碍事，搞得我都看不见舞台了。3.通道离我右侧有4个座位的距离。4.我的座位号和排数相差2。根据以上信息你能判断出A的位置吗?

**答案** 6–04。



## 谜题050 猫的单人游戏

**提问** 在5×5的格子中有1只黑猫和8只白猫，你可以控制一只猫以横、竖、斜三个方向跨越另外一只猫，被跨越的猫会消失，白猫无法跨越黑猫。要怎么做才能只留下黑猫在中央位置?

**答案** 答案见图。







## 谜题051 时尚小熊

第三章スタ-サ-カス前和コマ-ニ对话

**提问** 在3×3的格子里摆放着打扮时尚的小熊，它们按照一定的规律变换着装扮，按照这个规律，右下角的小熊应该是什么样子?

**答案** 提供装饰的物品有帽子、眼镜和领结，每种物品各有三种造型，无论横着排列还是竖着排列，三只小熊的装饰品都不重复，因此只要找出右下角小熊和横排、竖排都不重复的装饰品即可，答案是蓝帽子、黑眼镜和绿领结。

## 谜题052 幸福的宝石

第三章ダルストン邸前和ゴンゾ对话

**提问** 1.从北面看，钻石在红宝石的右边，绿宝石在蓝宝石的左边；2.从东面看，绿宝石在钻石的右边；3.从南面看，红宝石在蓝宝石的左边；4.从西面看，蓝宝石位于最右边，红宝石在最左边，并且中间能看到其他两颗宝石。请问这4颗宝石分别在什么位置？



**答案** 答案见图。

## 谜题053 古代的石像2

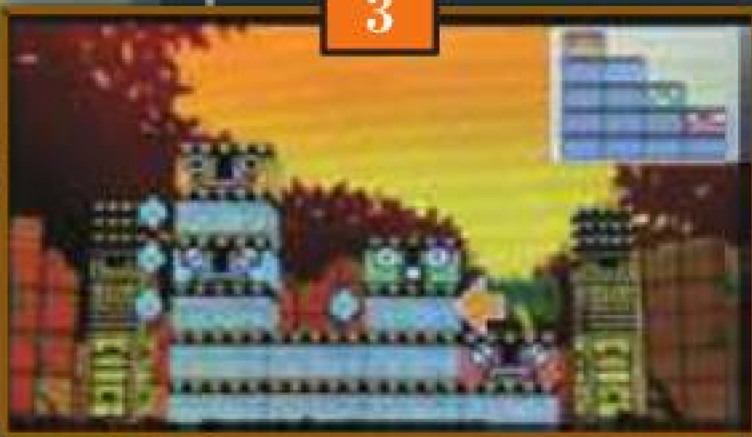
第四章ランドの部屋调查右边的书柜

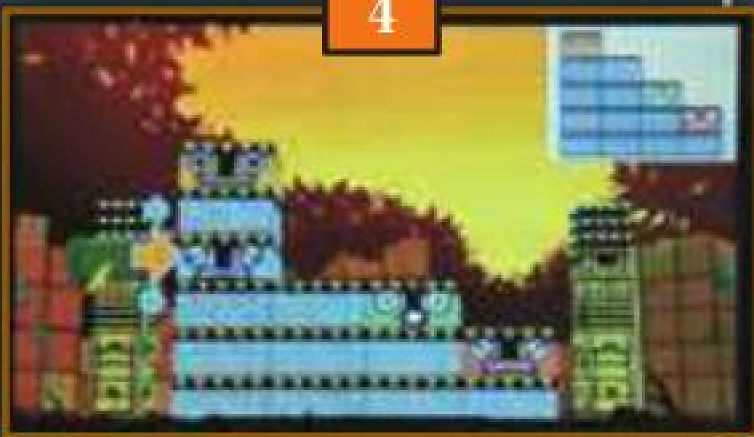
**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。


1


2


3


4

## 谜题054 足迹的谜题

第四章ランドの部屋调查左边的书柜

**提问** 在挖掘现场对A～F这6个地方进行了挖掘，依次挖出的物品是罐子、首饰、盘子、石器、剑、木片，不过却忘记了挖掘地点的顺序，你能根据上图的脚印将挖掘地点和挖掘物品连起来么？

**答案** 首先根据图判断挖掘的顺序，从脚印的走向来看，顺序是B→D→C→A→F→E，然后再将地点和物品一一对应，得到的答案就是A=石器、B=罐子、C=盘子、D=首饰、E=木片、F=剑。

## 谜题055 回转玉米2

第四章住宅街和グロリア对话

**提问** 规则和之前相同，不过这次多了许多洞。

**答案** 首先进入左边的洞，然后返回刚才进入的洞，再进入左下的洞，最后进入左下的洞，然后就没有分支路线了，一路前进就能到达终点。

## 谜题056 黑白板

第四章ダイニング和ローラン对话

**提问** 点击黑色或白色的部分可以将颜色互换，图中白色的面积明显大于黑色，你能只点击一次就让黑色的面积大于白色么？

**答案** 点击最外层的边框。

## 谜题057 坐垫的谜题

第四章ダイニング和ルシール对话

**提问** 为了让原本只有两种颜色的坐垫不再单调，在上面绣上了2个红色的花纹。如果想让每一排都有一个红色花纹并且这些花纹在横、竖、斜方向都惟一存在，剩下的6个花纹应该在什么位置？



**答案** 答案见图。

## 谜题058 10块砖

第四章商店街和ライオネル对话

**提问** 这10块砖里存在比较轻的砖块，如果每次只能拿起一块砖试重量，那么最多试多少次可以找到比较轻的砖？

**答案** 由于每次只能试一块砖，并且轻的砖和重的砖没有必然联系，给出的条件也没有注明轻砖块的数量，因此有可能只有一块，运气最差的时候有可能最后才能试到那块比较轻的砖，那么答案自然是10次。

## 谜题059 瓷砖的迷题

第四章商店街の里道和ダンフィン对话

**提问** 将散落的瓷砖拼成上图的图案。




**答案** 答案见图。

## 谜题060 拉绳子

第四章商店街の里道调查中央的草丛

**提问** 挖掘现场发现了6个大洞，现在要用一根绳子将这些洞围起来。两个木桩之间只允许绳子通过一次，怎样才能将所有的洞都围起来呢？




**答案** 答案见图。

## 谜题061 栅栏的锁

**提问** 栅栏前有一个奇怪的锁，要求横、竖、斜三个方向的数字的和都一样，请问需要怎么排列？数字可以翻转进行变换以及拖动换位置。




**答案** 答案见图。

## 谜题062 坏掉的向导板

**提问** 向导板上的瓷砖掉落了，将其还原找到正确的道路。




**答案** 答案见图。

## 谜题063 桥的足迹

**提问** 河上有一座吊桥，地面上残留了大量的足迹，请问有多少人过了吊桥？

**答案** 虽然地面上有许多足迹，但问题是“有多少人过了吊桥”，因此只需要看桥上的足迹即可，答案是两人。

## 谜题064 遗迹的秘密

**提问** 当四个碎片连在一起时才能进行拖动，尝试将文字还原吧。

**答案** 答案见图。




## 谜题065 猫的单人游戏2

第五章サーカスステージ和チルチル对话

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。




雷顿教授与奇迹假面

## 谜题066 探病的道路

第五章纪念碑前和ポリス对话

**提问** 前去探望住院的前辈，从家里走出500米后发现忘了买花，于是往回走到花店买了花后继续朝医院走。花店离医院的距离是800米，探病完后径直回家。请问如果家、花店和医院同在一条直线上，往返医院和家总共走了多少米？

**答案** 假设500米的位置到花店的距离是X，那么从家走到医院的距离总共为500+X+800，从医院返回家的距离是500+800−X，将两项数据相加后就可以得到2600这个答案了。

## 谜题067 女朋友的恶作剧

第五章繁华街和ニハス对话

**提问** 女朋友在旅馆的房间里留下了信息，让我们来一起寻找吧！女朋友说了，必须触动两个地方才能看到这个隐藏起来的信息。

**答案** 点击墙上的开关以及桌子上的台灯。

## 谜题068 休息日是哪天？

第五章贷衣装屋和ラプンシュカ对话

**提问** B店说：“为了让所有的店休息日不重复，请大家将自己希望的休息日用◯表示出来。”；A店说：“除了星期天，哪天都可以。”；C店说：“我们的休息日就定在A店的前一天吧。”请标出7家店的休息日。




**答案** 答案见图。

## 谜题069 正反面披萨2

第五章モンサルトン美术馆和オージ-对话

**提问** 规则和之前相同。



**答案** 答案见图。

## 谜题070 落下的铅笔

第五章レドール邸の门和グロリア对话

**提问** 有一只在铅笔上行走的蚂蚁，这只蚂蚁不会往回走，不能从重叠的铅笔的下方爬到上方。如果就这样一直走没法和右下的蚂蚁会合，不过只要移动一根彩色铅笔就可以让两只蚂蚁会合，请问要移动哪一根？

**答案** 看似很复杂的条件，其实关键词在于“移动一根彩色铅笔”和“让两只蚂蚁会合”，那么只需要将蚂蚁所在的那支笔直接移到右下角就能满足条件了。

## 谜题071 分国际象棋盘2

第五章市厅舍・受付和オルトビハセン对话

**提问** 将棋盘分成四块，要求每块的区域一样大，并且每块区域中有三枚棋子，每个区域中白棋和黑棋的数量相差1。




**答案** 答案见图。

## 谜题072 瓷砖茶杯

第五章市厅舍・受付和ミカ对话

**提问** 用红白两色的瓷砖拼出图中所示的茶杯。

1



**答案** 答案见图。

2



3



4



5


## 谜题073 古代文字的谜题

第五章对策本部和ダルストン对话

**提问** 记录古代文明的石板上有着各种符号，看起来是算式，请根据已知的条件解答出最后一个算式的答案。

**答案** 图案的角的个数代表着它们的数字，例如第一个算式换算成数字就是43−8=35，那么最后一个算式换算成数字就应该是34+53=87，那么答案就是左侧为八角形，右侧为七角形。

## 谜题074 黑白兔子3

第五章马车竞技场调查左下的杂物箱

**提问** 规则和之前相同。



**答案** 答案见图。

## 谜题075 马术大会

**提问** 4个人进行马术比赛，两两一组，胜者与胜者进行决赛，败者与败者争夺3、4名。A说："我是一胜一败。"；B说："没能进入决赛真遗憾。"；C说："能赢过A我已经满足了。"；D说："输给B了……"。你能根据他们的说法判断出他们的名次吗？

**答案** B没进入决赛而D又输给了B，那么第3名就是B，第4名是D；C赢了A，那么C就是冠军，A是亚军。

## 谜题076 30厘米的箱子

第五章オアシス通り和アハダス对话

**提问** 现场有两个长、宽、高均为30厘米的无盖木箱，用来盛放物品的盒子长和宽为20厘米，高为10厘米，请问用现场的两个木箱最多可以装下多少个盒子？



**答案** 最多可以装12个。

## 谜题077 分裂的地图

**提问** 将分裂的地图拼成原来的模样。

**答案** 地图碎片的正确位置应该是：7、2、5、8、6、1、4、3。



## 谜题078 三个小丑

第五章繁华街和ジャグラー对话

**提问** 桌子上有帽子、太鼓和球三样东西。第一个小丑说："帽子放到黑色的箱子里，其他东西放到黄色箱子里。"；第二个小丑说："太鼓放到红色箱子、球放到绿色箱子、帽子放到黑色箱子。"；第三个小丑说："太鼓放到绿色箱子，其他东西放到白色箱子。"之后每个人按照自己的意愿放了一件物品在箱子里，最后发现绿色和黑色箱子里没有放置物品，请问球放在了什么颜色的箱子里？

**答案** 既然绿色和黑色箱子里没有东西，那么第二个小丑就肯定是将太鼓放在了红色的箱子里；第一个小丑有可能将球或太鼓放到黄色箱子里，但由于太鼓肯定是被放在了红色的箱子，那么放在黄色箱子的就肯定是球，答案也就出来了。



## 谜题079 我家的店是什么

**提问** A～E分别经营面包店、蛋糕店、书店、水果店和咖啡店，A说："我和C都离面包店和蛋糕店很近。"；B说："我和C好久没到咖啡店来了。"；C说："我和D经营的不是面包店，A和B经营的不是书店。"；D说："我和E经常到咖啡店和水果店去买东西。"；E说："我和C的家在水果店的旁边。"你能根据以上对话判断出这5个人分别经营的是什么店么？

**答案** 根据B和D的发言可得知B、C、D、E都是咖啡店的客人，那么经营者自然就是A；根据D和E的发言可得知C、D、E都不经营水果店，之前已经判断出A经营的是咖啡店，那么B经营的就肯定是水果店；根据A的发言得知C离面包店和蛋糕店很近，意思就是C不经营这两个店，并且之前已经确定了A和B经营的店，那么C经营的就是书店；根据C的发言得知D经营的不是面包店，那么D经营的肯定只能是蛋糕店；最后剩下的E经营的就是面包店了。

## 谜题080 两位搬运工2

第五章ホトコブホテル・ロビ－和バスカル对话

**提问** 两件行李都在10公斤以上，合计在40公斤以下，两个搬运工每人最多只能搬20公斤的物品，要怎样才能让他们把行李一次性全搬走？

**答案** 将两件行李放在两位搬运工中间，两人一起搬运不超过40公斤的物品就没问题了。

## 谜题081 亚瑟王的剑

第五章スタ－サ－カス前和パック对话

**提问** 要在天窗上用彩色玻璃装饰亚瑟王的剑，剑的部分是金黄色，其他部分需要用各种颜色来装扮，不过每个相邻的格子都不能是同种颜色，请问最少用几种颜色可以完成除剑以外其他部分的涂装？



**答案** 3种。

## 谜题082 破碎的玻璃窗

第五章ダルストン邸前和ゴンゾ对话

**提问** 夫人要求用6种颜色的胶带将破碎的玻璃窗补好，并且要求从外面看起来是如图所示的模样，请问应该怎么贴？

**答案** 答案见图。



## 谜题083 飞镖的点数

第五章カジノストリ－ト和パンチョン对话

**提问** 三个人用飞镖决胜负，最后得出来的结果如图所示。区域A～D的分数由多到少，不过没有0分的区域，你能判断A～D这四个区域各是多少分值么？

**答案** A=9、B=7、C=5、D=4。

## 谜题084 霓虹灯的发光之处

第五章カジノ・スコ－ピオン前调查左上紫色的灯牌

**提问** 霓虹灯上的灯按照一定的规律发光，如图所示，接下来应该是什么位置发光？

**答案** 将整个圆盘顺时针分成16格，霓虹灯发光的规律是一个灯每次逆时针移动4格，另一个灯每次顺时针移动2格，最后得到的答案应该是两个发光的灯重合在6的位置。

## 谜题085 老虎机

第五章カジノ・スコ－ピオン和ギラン对话

**提问** 巨大的老虎机，拉下摇杆后数字会根据一定规律进行变化，你能在5次机会内看懂数字变化的规律然后推测出下次将出现的数字么？

**答案** 多拉几次后你会发现数字表示的是每个月的月末，因此只要填入下个月月末的日子就是正确答案了。

## 谜题086 10枚卡片

第五章カジノ·スコーピオン推进视角后调查右边的桌子

**提问** 桌子上摆放着10张印有数字的卡片，其中一人说："从我这个方向看到的数字的和是45，从你那个方向看到的数字和是31，我赢了。"现在只需要调转一张卡片的方向就能让两人打成平局，请问应该调转哪一张卡片？

**答案** 调转数字7那张卡片。

## 谜题087 木马的瓷砖

**提问** 旋转9块瓷砖，让上面所有木马的首尾都是相同的颜色。

**答案** 答案见图。




## 谜题088 玻璃箭头

**提问** 原本四个印着不同方向箭头的玻璃不知道被谁取走了一块，你能根据图中所示判断出被取走的是那一块玻璃么？深色部分为箭头的重叠部分。

**答案** 将机器顺时针旋转90度，然后再将对应各个方向的图重叠起来看就不难发现，被拿走的是C。

## 谜题089 不一样的旋转杯

**提问** 在这5个旋转的杯子中，有一个和其他的不一样，请找出这个不一样的。

**答案** B。

## 谜题090 摇晃的观览车

第五章カジノ·スコーピオン推进视角后调查右边的桌子

**提问** 将上方的黄色长条形移动到最下方使观览车恢复动力吧。

**答案** 答案见图。




## 谜题091 洞窟的石像

第六章遗迹2F最后一个区域挖掘入口处的闪光点

**提问** 规则和之前的石像谜题相同。

**答案** 之需要敲击左下裂开的部分即可。

## 谜题092 洞窟的壁画

第六章遗迹3F第三个区域挖掘出口处左侧的闪光点

**提问** 使用油灯找出壁画中一共有几头牛。

**答案** 显而易见的牛有9头，而整个壁画本身也是一头大的牛，因此答案是10头。

## 谜题093 对决！机器木乃伊

**提问** 地上瓷砖的线会引导木乃伊前进的方向，想办法将木乃伊引导到右下角的洞里吧。

**答案** 首先依次按照右、下、右、上、左、下、右、下的顺序移动解决掉第一个木乃伊，当第二个木乃伊走到右上位置时按照左、上、左、上、右、右的顺序移动后就可以搞定它了。

## 谜题094 手提箱的内容

第六章遗迹5F第一个区域挖掘右上的闪光点

**提问** 将有突起和凹槽的石板放到手提箱里。



**答案** 答案见图。

## 谜题095 钥匙与蛇

**提问** 门的前面有五个蛇抱着钥匙的石像，必须找到正确的钥匙才能开门，请问哪个石像中的钥匙和下屏所示的是一样的?

**答案** A和D的前端明显和下屏钥匙不同；B钥匙的末端是四角形，E钥匙前后的锯齿处在同一个方向，这些都和下屏的钥匙不同，因此正确答案应该是C。

## 谜题096 毒蜘蛛的梯子

**提问** 洞穴下面有5只毒蜘蛛，蜘蛛往上爬时遇到通向其他柱子的绳子时必定会通过绳子，那么雷顿要站在哪条绳子上才能避开毒蜘蛛呢?

**答案** A。

## 谜题097 连接道路的迷宫

**提问** 利用3DS的陀螺仪功能，倾斜机体可以移动水中的平台，平台移动到深色区域会被固定，想办法让雷顿和兰德汇合吧。

**答案** 首先让平台向上移动，然后将雷顿移动到上方的中央区域，然后将平台移动成图中的模样就可以让两人会合了。



## 谜题098 一切为了开门

第六章遗迹7F第一个区域挖掘右侧的闪光点

**提问** 锁着的门前有一个大水槽，里面装着用木头和铁做成的圆球，圆球另一端连着数字，需要输入正确的暗号才能开门。给出的提示是："打开门时能听到水声"，正确的暗号应该是什么?

**答案** 首先根据提示可以判断会有水流进水槽里，如此一来木头圆球就会浮起来，而铁球则会沉底，连接在铁球另一端的木牌则会浮起来，浮起来的木牌就是暗号的数字。顺序方面则需要观察绳子的长度，绳子越长，木牌浮得就越高，因此数字的顺序应该按照绳子的长度由长到短，答案就应该是9594。

## 谜题099 洞窟的壁画2

第六章遗迹7F第四个区域挖掘左上的闪光点

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 除了明显可见的9头鹿外，还有两头不容易发现的，答案是11头。

## 谜题100 遗迹的门

**提问** 通往遗迹的门前有5个暗号，要求将下列9块石板正确放置在5个暗号上，请问该怎么放?



**答案** 暗号和石板的形状无关，暗号表示的是石板的位置。比如最左边的暗号表示的是某块石板只有左边和上面有相邻的石板；第二个暗号则表示左边、上面和下面有相邻的石板，以此类推。最后的答案请看图。

## 谜题101 收音机的修理

第七章ヒトコブホテル・ロビ-和バスカル对话

**提问** 将坏掉的收音机里的线重新组装好。



**答案** 答案见图。

## 谜题102 骰子加法

第七章スターサーカス前和トリッキー对话

**提问** 利用吊车旋转左侧的骰子，让四颗骰子之和等于22。

**答案** 转出5、5、6、6即可。



## 谜题103 舞台的摄像机

第七章サーカスステージ和ダンチョ一对话

**提问** 在星型舞台的锐角部分都设置有摄像机，但是舞台周围有一部分人同时被两台摄像机照到，请问有哪些人同时被两台摄像机照到？

**答案** 自己画图就比较直观了，摄像机1只照到了H；摄像机2照到了D、E、F、G；摄像机3照到了B、C；摄像机4照到了A；摄像机5谁也没有照到；摄像机6照到了F；摄像机7照到了D；摄像机8照到了C；摄像机9照到了A、I；摄像机10照到了G，因此同时被两台摄像机照到的人有A、C、D、F、G。



## 谜题104 书的暗号

第七章ダルストン邸·应接室调查左边的书柜

**提问** 某作家的冒险小说没有明确标出整本书的总页数，不过他说："这本书的总页数隐藏在地图上的暗号中。"，你能根据暗号判断出整本书共有多少页么？

**答案** 将书本最左侧的印记和地图上第三列的印记组合，可以得到735这个答案。

## 谜题105 赌上食物的胜负

第七章纪念碑前和モミノキ一对话

**提问** A、B、C三人以请吃饭作为赌局，将圆盘三等分，上面标出1、2、3三个数字，每个人面前有一个箭头，箭头指向圆盘的分数就是自己的得分。进行6次旋转后，A的得分是13，最终的结果没有同分的人，那么分数最低的应该是谁？

**答案** A为13分的情况只有"3、3、3、2、1、1"；"3、3、2、2、2、1"；"3、2、2、2、2、2"这三种情况，第一种情况下，B为13分、C为10分；第二种情况下，B为10分、C为13分；第三中情况下，B为7分、C为16分，由于最终结果没有同分的人，因此只能取第三种情况，输家就应该是B。

## 谜题106 立方体迷宫

第七章繁华街和マカロン对话



**提问** 完成立方体迷宫的拼装，要求能从S顺利走到G。

**答案** 答案见图。

## 谜题107 正反面披萨3

第七章美术馆和オージー对话



**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。

## 谜题108 不可思议的箱子

第七章大テント和ジャグラー对话

**提问** 不可思议的箱子上的数字表示球将从某个地方落下，使用给出的4个箱子，找出其下落的规律后让球最终落到最右侧的箱子里。

**答案** ◇4表示向右移动四格；○1表示向左移动一格；◇2表示向右移动两格；◇3表示向右移动三格；○3表示向左移动三格，因此箱子正确的摆法从左到右应该是◇2、◇3、○1、○3。

## 谜题109 变成三角形的金鱼

第七章屋台通り和ヤッタイ对话

**提问** 有如图所示的一条纸金鱼，将这条金鱼剪成两部分后可以拼成三角形，请问应该怎么剪？

**答案** 答案见图。




## 谜题110 合算的山中小屋

第七章屋台通り和タニア对话

**提问** 5人家族需要租用山中小屋，A小屋租金200块、B小屋租金400块、C小屋租金300块、D小屋租金600块，请问怎样合理将小屋分配给5人最合算？




**答案** 答案见图。

## 谜题111 从谁到谁？

第七章市庁舎前和ハンナ对话

**提问** 朋友寄来的信里包含了旅行的相片，朋友说："这是之前旅行大家拍的照片，这么多照片里只有你和我没有和所有的人合影，不过我出场的照片可是比你要多哦！"，请问这是谁寄给谁的信？

**答案** 四人当中，A和D都和全员合过影，因此首先排除掉；B和C出现在照片中的次数分别是5次和4次，因此这封信是B寄给C的。

## 谜题112 瓷砖小鸭

第七章市庁舎・受付和ミカ对话

**提问** 用瓷砖拼出上图中的小鸭。

**答案** 答案见图。




## 谜题113 筹码的数量

第七章马车竞技场前和ハインリヒ对话

**提问** 6个人进行赌博后，A说："筹码只剩下最开始的1/4了。"；C说："B和F输掉的筹码加起来等于我最开始筹码的数量。"；E说："最开始我的筹码和B一样多，但是现在我的筹码比较多。"；D说："已经没有筹码了"。灰色的筹码表示已经输掉，红色的筹码表示现在还在手上，将图中所示的筹码和这6个人连起来。

**答案** 首先可以确定D=2；根据E所说，找到3和6的原始筹码数一样多，而现在E的筹码比B多，那么E=6、B=3；根据A所说可以暂时判定A=1或4，根据C所说，B+F损失的筹码=C的总筹码数，已知B损失的筹码数为4，那么F就只能是损失3个筹码这个选项，因此F=1、C=5；最后得出A=4。

## 谜题114 皇帝企鹅2

第七章カジノストリート和コッペリア对话

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。




## 谜题115 老虎机2

第七章カジノ・スコーピオン和ギラン对话

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 这次数字的变化规律是：第一个数字+4；第二个数字+3；第三个数字+2；第四个数字+1。

## 谜题116 观览车的文字

第七章观览车前和パック对话

**提问** 观览车的中心是平假名“た”，四周分别围绕着其他的平假名，你能根据这样的提示判断出“？”是什么假名么？

**答案** 这道题需要一定日文知识才能回答，观览车上的文字代表的是太阳系，位于中心的是太阳（たいよう），周围依次是水星（すいせい）、金星（きんせい）、地球（ちきゅう）、火星（かせい）、木星（もくせい）、土星（どせい）、天王星（てんのうせい）、海王星（かいおうせい），恒星和行星的第一个假名就是这题的答案，因此“？”位置应该是“ど”。

## 谜题117 看到的是？

**提问** 娱乐设施“旋转杯”上可以旋转的部分为最外层的圆台、圆台里的圆盘和游客乘坐的杯子，每个部分每20秒就会顺时针旋转一周，如图所示小女孩一开始的位置是面朝东边，15秒后小女孩应该面朝什么方向？

**答案** 每20秒旋转一周，那么每5秒就会旋转90度，三个部分都旋转90度，那么每5秒小女孩就会旋转270度，也就是−90度；那么15秒后小女孩应该旋转−270度，也就是90度，因此顺时针旋转90度的朝向就应该是南方，答案是S。

## 谜题118 分国际象棋盘3

**提问** 将棋盘分成四块，要求每块的区域一样大，并且每块区域中都有白棋和黑棋各两枚，请问该怎么分？

**答案** 答案见图。



## 谜题119 分巧克力

第七章オアシス通り和セレナ对话

**提问** 将巧克力分成4份，要求每一份的分量相同且都包含杏仁，请问该怎么分？



**答案** 答案见图。

## 谜题120 放飞气球2

第七章美术馆前广场和コマ-二对话

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 依次点击第二排第二个、第三排第二个、第三排第一个、第三排第四个、第二排第三个、第四排第四个。

## 谜题121 投球游戏

第七章ヒトコブホテル前和パンチョン对话

**提问** A、B、C三人玩投球游戏，每人投4个球，三个人的得分都是62，其中A前两球的得分是27；B的最后一球得分为5，那么请问中央的50分是谁投中的？

**答案** 从A的前两次得分可以判断出前两球的分数是2和25，那么后两球的分数就应该是30和5；B的其中一球得分是5，那么剩下的三球得分总和就必须是57，按现场剩下的球来看，能组成57的组合只能是50+7，7分解成1+6或者3+4都可以，但无论如何投中50的肯定是B。

## 谜题123 玻璃珠的重量

第七章カジノ・スコ-ピオン和ポリス对话

**提问** 图中每个玻璃珠都标有自己的重量，如何让所有四个并排的玻璃珠重量和都达成34克？



**答案** 答案见图。

## 谜题124 哪张海报？？

第七章回转木前和ポリス对话

**提问** 从下屏的三张海报中找出和上屏一模一样的那张。

**答案** A图观览车下面的人和上图方向是反的；B图坐旋转杯的人少了一个，因此答案是C。

## 谜题125 竞技场的团体客

第七章马车竞技场和グスタフ对话

**提问** 马车竞技场开幕了，这次主办方邀请了服装店、酒店和家具店三家店的员工参加。你能根据现场摆放的椅子判断出黄色椅子是给哪家店的员工准备的么？

**答案** 旋转机器再看就能发现蓝色椅子组成的是酒瓶的形状；红色椅子组成的是椅子的形状；黄色椅子组成的是衣服的形状，因此答案就是A。

## 谜题122 猫的单人游戏3

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。



## 谜题126 2134号房间



**提问** 旅馆的2134号房间没有门牌号，取而代之的是形状怪异的金属板，你能根据前三个金属板判断出最后一个数字该用哪块金属板么？



**答案** 将金属板用来表示阴影部位就能组合出数字了，答案是D。

## 谜题127 王牌钻石

第七章ヘンリ-の研究室调查右边墙上挂着的剑

**提问** 这三把剑中有一把被称为“王牌钻石”，你知道是哪一把么？

**答案** 只有A的剑尖是钻石形状，因此这就是正确答案。

## 谜题128 古老的照片

**提问** 这里有很早以前拍的4张旧照片，是在同一场所不同时间拍摄的，你能根据这4张照片判断出马车的去向么？

**答案** 标明马车去向的照片只有A和D，并且A的拍摄时间早于D；从A和D照片上的太阳位置来看，时间应该是下午。太阳东升西落，照片的里侧就应该是西边，而马车前进的方向是照片的左边，西边的左手方向就应该是南方，答案是S。

## 谜题129 打扫房间

第七章あおのへや和ユ-ミン对话

**提问** 清洁工每次都按照不同的顺序打扫这个大套间，为了追求效率，每次打扫都不经过相同的房间。清洁工每次都尝试着用不同的顺序打扫这些房间，但每次都有一个房间必定是在相同的顺序进行打扫，请问这是哪一个房间？



**答案** 图中一共有13个房间，取中间数就是7，每次都必定第7个打扫的房间就只能是如图所示的那一个了。

## 谜题130 卡片胜负

**提问** 卡片的规则是火克木；木克水；水克火。A、B、C、D四人分别选定了卡片进行对决，获得胜利就可以晋级，用掉的卡片无论输赢还是平局都要丢掉。其中一个人遗憾地说：“要是我把木和水进行调换，胜利就属于我了。”，请问说这句话的人是谁？

**答案** 按照上图所示，最后的胜利者应该是B，因此B是不会说这句话的；假设是A说的这句话，那么A的牌组就应该是木、水、木、火，即便调换了，最后获胜的依然不是A，因此A也被排除了；假设是D，那么D的牌组是木、水、火、火，最后的结果是B获胜；只有将C的木和水进行调换后，她才能获得最后的胜利，因此答案是C。

## 谜题131 没有钥匙的书

**提问** 书的表面有10颗宝石，分别指向不同的方向，这些宝石都按照一定的规则指向固定的方向，只有其中一个例外，找出那颗例外的宝石。

**答案** 除了最左侧的宝石外，其他宝石都可以根据其指向的方向找到下一颗宝石。

## 谜题132 剧场的座位

第七章映写室调查客席

**提问** 5名警察要监视64个座位的剧场，每名警官可以监视的范围是前、后、左、右以及斜角45度的所有位置，如果将一个警察安排在4A的位置，那么剩下的4位警察需要安排在4排的哪几个位置可以完成全场的监视？

**答案** 自己画一下图就明白了，答案是D、E、F、G。

## 谜题133 大厅的陷阱

**提问** 奇迹的绅士将卢克吊在了空中，教授需要借助横在空中的绳子救出卢克。点击下屏可以让雷顿掉落到下方的绳子上，想办法成功救出卢克吧。

**答案** 在J和L的位置掉落就可以成功解救卢克了。

## 谜题134 被封印的入口

**提问** 石板上有些地方已经标有指向固定方向的箭头了，将下面可以移动的箭头放置到石板中，要求横、竖、斜方向的所有箭头指向的方向都不相同。



**答案** 答案见图。

## 谜题135 螺旋回廊

**提问** 雷顿要和夏洛娅合作解开遗迹里柱子的谜题。选择踩机关时，夏洛娅会同时踩向雷顿所在位置对角线的机关，踩动机关后柱子会根据一定规律旋转，要求上图的四个柱子箭头都朝向里面，应该怎么操作？

**答案** 分别按照西北、北、西北、西的顺序就能解开谜题（方法不惟一）。

# 雷顿的挑战书







完成全部三个迷你游戏以及通关后会分别开启雷顿的挑战书里的房间，每个房间里有三个谜题，全部完成后开启第五个房间，这些谜题的难度比流程中的难度要高，完成了这里的所有谜题才算是真正通关。

## 谜题136 瓷砖的模样

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。

1



2



3



4



5



## 谜题137 手提箱的内容2

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。



## 谜题138 古代的石像3

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。



## 谜题139 皇帝企鹅3

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。



## 谜题140 分国际象棋盘4

**提问** 将棋盘分成四块，要求每块的区域一样大，并且每块区域中都有白棋和黑棋各四枚，请问该怎么分？



**答案** 答案见图。



## 谜题141 复原化石

**提问** 当五个碎片连在一起时才能进行拖动，尝试将化石碎片复原吧。

**答案** 答案见图。



## 谜题142 回转玉米3

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 首先走左下的洞；然后走右下的洞；接着继续走右下的洞，之后就没有岔路了。

## 谜题143 瓷砖的谜题2

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。



## 谜题144 大厅的陷阱2

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 在B、F、I、O和Q的位置掉落即可。

## 谜题145 木马的瓷砖2

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 答案见图。



## 谜题146 连接道路的迷宫2

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 先将3DS按下、左、下的顺序倾斜，然后将小女孩走到如图所示的位置；然后将3DS按照右、上、左、右、上、右、下、右、上的顺序倾斜，之后就可以顺利让两人汇合了。



## 谜题147 破烂五连发

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 从左到右依次为5、1、3、×、4、2（方法不惟一）。

## 谜题148 机器木乃伊再临！

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 首先按照下、右、右、上、右、上、左、下、右、上、左、下、下、左的顺序移动，然后等两只行动轨迹一样的木乃伊都走到较为左侧的时候按照上、左、下的顺序移动就可以解决掉这两只木乃伊，最后再按照左、左、上、右、下、右、上、左的顺序移动就可以完成谜题了。

## 谜题149 从右到左

**提问** 将右侧的石像移动到左侧。

**答案** 答案见图。

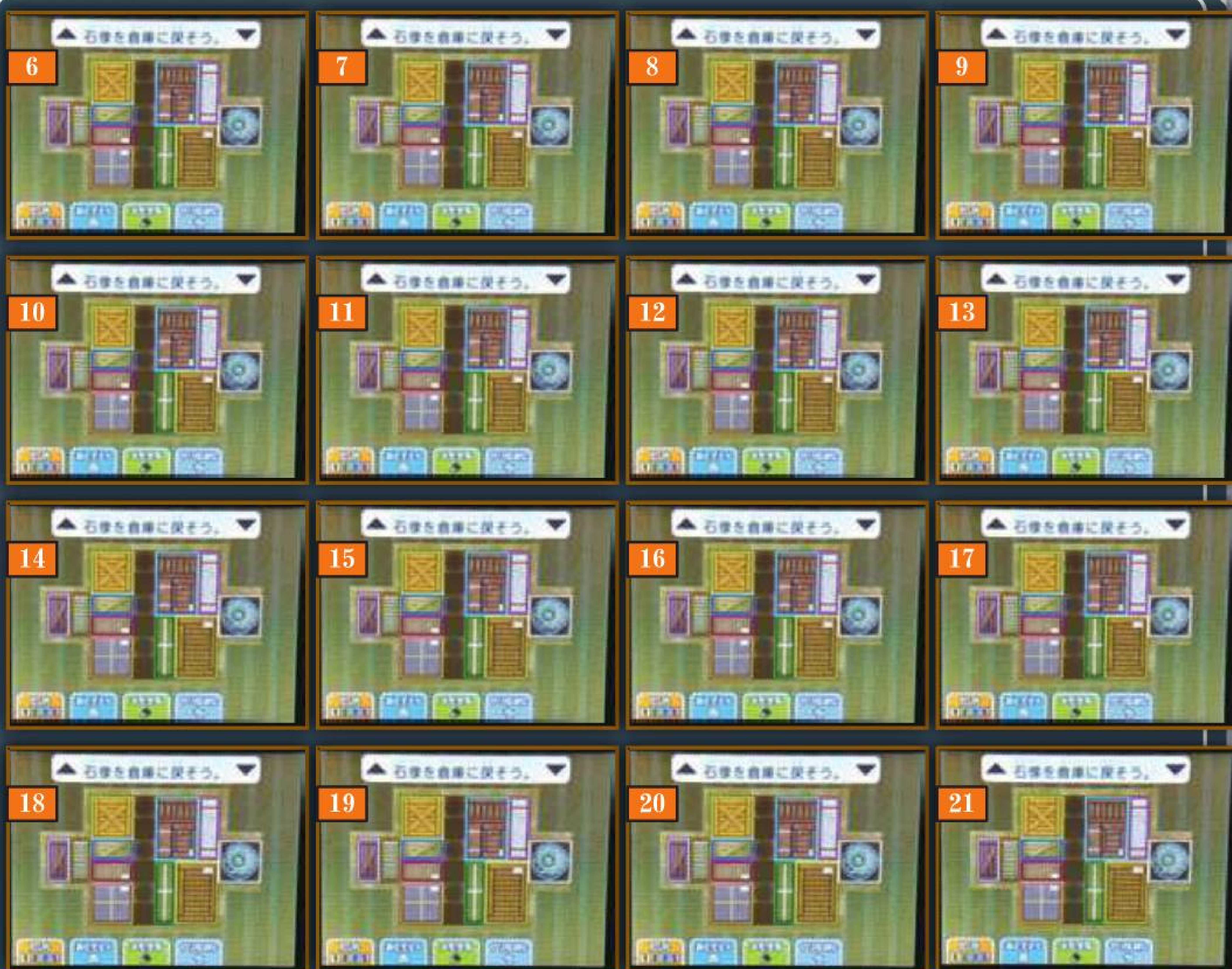
1


2


3


4


5


**谜题150 无限回廊**

**提问** 规则和之前相同。

**答案** 分别按照西、南、西南、西、南、西的顺序就能解开谜题。

**玩后感**

谜题丰富度和难度和前作比有所下降，几乎没有新要素的本作无法给系列玩家带来任何新鲜感。好在剧情还算不错，动画的质量也有所保障，配合裸眼3D效果还是能带来不错的感官享受，而且巨大的黑幕渐渐浮出水面，让人越来越待续作故事的发展。






FINAL FANTASY IV Complete Collection

FINAL FANTASY IV & THE AFTER YEARS

《最终幻想Ⅳ》是系列复刻最多的作品之一，林林总总接近20款，这次复刻画面与之前PSP版推出的《FFⅠ》、《FFⅡ》一样采用了精细的2D点阵风格，虽也算是多次冷饭，不过新加入的《月之归还》篇令本作的含金量大幅提升。




文 雷伊教授和最后的风月旅行

美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

**最终幻想Ⅳ 完全收藏**

ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション

| | | | |
|---|---|---|---|
| Square Enix | RPG | 2011年3月24日 | 日版 |
| 1人 | 5980日元 | 无对应周边 | |

# 最终幻想Ⅳ

# 系统

## 基本操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 移动/项目选择 |
| ○ | 确定/对话/调查/搭乘交通工具/从交通工具上降落/吊起气垫船 |
| × | 取消/加速移动 |
| △ | 调出菜单 |
| □ | 战斗切换到下一名同伴 |
| L | 菜单换页/切换移动时的显示角色/战斗中显示魔法或道具的作用 |
| R | 菜单换页/切换移动时的显示角色/战斗中显示魔法或道具的作用 |
| L+R | 从杂兵战中逃跑 |
| START | 暂停 |
| SELECT | 自动战斗 |

## 菜单画面

按△键调出菜单后，从上到下依次是道具、魔法、装备、状态、队列、设定和存档，存档只能在大地图或迷宫中的记录点才能完成。

## ATB战斗系统

战斗时，每名角色的HP数字旁都有一条ATB槽，该槽会随着时间的经过慢慢蓄满，蓄满后即可对角色下达战斗指令。不同物理攻击和魔法所需的咏唱时间有所差别，待咏唱时间的槽也蓄满后下达的指令才会正式生效。

# 流程攻略



## 暗黑骑士的自尊

赤翼舰队是巴隆帝国的生力军，这支舰队一次次出色地完成任务，深受国民的信任。主人公赛西尔（セシル）正是赤翼的长官，一个身披黑色盔甲、拥有无比正义感的年轻男子。这次的任务依然是出色地完成，执行的任务却无法令他释怀。从手无寸铁的米西迪亚魔道士们的手中抢夺水晶，是巴隆王亲自下达的任务，巴隆王坚称水晶是王国昌盛不可或缺的重宝，因此虽然赛西尔抱有种种疑虑，却还是尽量先说服属下，稳定军心。临近巴隆王城时，舰队遭到魔物的袭击，最近的魔物越来越猖獗，这是否是预示着什么不祥事件的征兆呢？

进入王城，赛西尔将自己的疑虑告知近卫队长培根（ベイガン），培根却向国王进谗言说赛西尔不服王命。赛西尔在受到国王召见时对残害魔道士的行为进行质疑，国王大怒之下罢免了赛西尔的飞空艇队长职务，任命他第二天去讨伐米斯特（ミスト）山谷附近的幻兽，并把“火球指环”（ボムのゆびわ）带到米斯特村（ミストの村）。赛西尔的好友，身为龙骑士的凯因（カイ



ン）替他求情，却也被强制与赛西尔同行。

与国王对话完毕后，从王座所在的2F走到城堡的1F，攀上左侧的阶梯，继续向左下到通道连接的小房间，与罗莎（ローザ）对话。罗莎非常担心赛西尔，约好半夜去他的房间探望。

继续向下走出小房间，来到王城的西城，往上走到赛西尔的门前，自动与飞空艇技师希德（シド）对话，希德对国王罢免赛西尔的行为非常不满，同时作为一名视飞空艇为子嗣的技师，自己创造出的科技竟被用于暴力和侵略也令他感到悲哀。

对话完毕后进房间到顶层卧室，自动睡眠。半夜罗莎来访，面对犹豫不决的赛西尔，她用女性特有的坚强和温柔为他鼓劲。



## 召唤士之殇

第二天走出房间，赛西尔和凯因踏上幻兽讨伐之旅。向大地图的西北方走，进入米斯特洞穴（ミストの洞窟），在洞穴的出口位置与白龙（ミストドラゴン）交战。BOSS受到一定程度的攻击后会雾化，此时如果攻击它会遭到全体反击，要等它解除雾化状态后再打。

走出洞穴到达大地图，向东来到米斯特村，赛西尔携带的火球指环放射出烈焰，把村子变成一片火海。原来巴隆王让他们执行该任务的目的，就是利用指环烧毁村庄。愤怒而又愧疚的赛西尔在村中发现一名绿头发的小女孩，她的母亲由于召唤兽被杀，所以也连带失去了性命。赛西尔这才明白自己在洞穴打倒的白龙正是女孩母亲




的召唤兽，是他害死了女孩的惟一亲人。为了反抗无道的巴隆王，也为了赎偿自己的罪过，赛西尔和凯因决定脱离王国，并保护眼前的女孩。女孩对杀亲仇人非常抗拒，暴走之余召唤出泰坦，引发了一场大地震。地震之后，赛西尔和凯因失散，于是他带着小女孩前往最近的凯波村（カイポ）。

前往旅店休息，当晚王国的将军带领人马前来搜捕，称只要赛西尔老实地将女孩献给国王，就能免除他的欺君之罪。将他们打败后，少女见赛西尔救了自己便原谅了他，并打开心扉告知了自己的名字——莉迪娅（リディア）。

## 沙漠之光



翌日醒来，前往村子右上角的房间，得知有个从巴隆城逃出的女子得了高热病，正在此休养，这名女子口中不断地呼唤着赛西尔的名字。走到里屋一看，女子果然是罗莎，村民告知赛西尔，要想治疗罗莎，就得前往蚁狮（アントリオン）居住的洞穴找到“沙漠之光”（さばくのひかり）。

出村后前往东门的洞穴，进入地下水脉，在第一个场景被一个白须老者拦住去路。老者自称泰拉（テラ），他说自己的女儿安娜（アンナ）受吟游诗人的花言巧语迷惑，被骗到达姆希安城（ダムシアン城）。泰拉预感到达姆希安即将发生灾变，焦急地想要追回女儿。然而必经之路的地下水脉却有魔物把守，正好暗黑剑赛西尔与他志同道合，于是加入队伍。穿过地下水脉能暂时回到大地图，可使用营帐（テント）回复一下，之后进入上方洞穴的地下湖，在地下湖的尽头遇到大章鱼BOSS（オクトマンモス），如果在宝箱里找到了シャドーブレード给赛西尔装备，可轻易造成100点以上的伤害。另外BOSS的魔法弱点是雷，莉迪娅和泰拉的サンダー也能造成可观伤害。BOSS会随着HP的减少而失去触手，触手越少攻击力越低，行动也会变得越迟缓，因此




越到后面战斗越轻松。

打败章鱼后走出地下湖，向北走到达达姆希安城。尚未进城，巴隆王国的飞空艇就对城堡施以毁灭性的轰炸，进城后只看到遍地尸骨，走到城内的最上层发现泰拉的女儿安娜已身负重伤，奄奄一息。泰拉强行与吟游诗人交战，对方却毫不还手，在安娜的劝阻后，众人得知吟游诗人的身分是达姆希安的王子基尔巴特（ギルバート）。基尔巴特告知众人，这次袭击行动的策划者是巴隆王国的高贝兹——现任的赤翼舰队长官。高贝兹为抢夺火之水晶而在城内大开杀戒，基尔巴特的双亲惨遭杀害不说，安娜也为了救他身负重伤。最终安娜还是伤重不治，愤怒的泰拉脱离队伍，亲自向王国寻仇。

安娜的死让基尔巴特非常颓废，在赛西尔和莉迪娅的鼓励下，他终于重新振作，愿意帮助赛西尔寻找沙漠之光，不希望赛西尔也失去自己最重要的人。

出城后乘坐气垫船，经由达姆希安城东北的浅滩来到蚁狮的洞穴（アントリオンの洞窟），在洞穴最深处找到沙漠之光。由于蚁狮是一种很温驯的动物，并不会主动攻击人，因此基尔巴特放心地去采集沙漠之光——也就是蚁狮的卵。但也许是受到某种负面力量的影响，此时的蚁狮却疯狂地向众人发起进攻。该BOSS的难度不高，不过比较抗打，可以让赛西尔主攻，法系角色用冰属性魔法攻击。

将其打败后可使用道具“非常口”回到迷宫外，再乘坐气垫船经由达姆希安城左边的浅滩到达凯波村。进入凯波村右上角的房间，对床上的罗莎使用沙漠之光，将其救醒。苏醒的罗莎告诉赛西尔，高贝兹现在是巴隆王身边的红人，操纵赤翼舰队四处掠夺水晶。当前水之水晶和火之水晶都落入了高贝兹手中，他的下一个目标很有可能是法布尔（ファブール）的风之水晶。一行人打算在高贝兹展开行动前先行赶到法布尔，罗莎不顾自己刚从病症中恢复也执意加入了队伍。

## 背叛的龙骑士

前往法布尔要通过中间的霍布斯山（ホブスの山），但是山谷的入口被坚冰封住。由于莉迪娅的脑海中一直烙印着村庄被烧毁的恐怖一幕，因此擅长黑魔法的她却迟迟没有学会火系魔法。在众人的鼓励下，她终于克服内心的障碍，用烈火融化坚冰。一直攀登到山顶，遇到被围攻的武僧杨（ヤン）。杨的身手极为了得，可毕竟双拳难敌四手，众人上前帮助。BOSS战要对付的是マザーボム（Mom Bomb），它的能力并不高，而且变大以后的自爆也不如NDS版威力强，只要众人HP保持在一半以上就没有威胁。爆炸后BOSS会分成6个小火球，这些火球都是杂兵级的，很容易就能搞定。战斗结束后杨加入队伍，他是来自法布尔的武僧，从赛西尔处得知高贝兹要抢夺水晶的计划后，他表示现在法布尔驻守的武士都无法跟王国的正规军抗衡。众人马不停蹄地立刻前往法布尔。

尽管法布尔王对身为暗黑骑士的赛西尔不抱多少信任，但他与队伍中的基尔巴特王子是旧识，加上杨的鼎力推荐，终于首肯赛西尔协助保护法布尔城。这时巴隆王国大军压境，国王和老弱妇孺尽皆退到后方，罗莎和莉迪娅也被安排避难，留下赛西尔、基尔巴特和杨对抗敌军。接下来要连打几场杂兵战，虽然可以获胜，但剧情上法布尔军依然节节败退，众人最后被逼退至保管着风之水晶的房间。一个熟悉的身影出现在赛西尔面前——正是昔日的好友，之前在米斯特村地震里失散的龙骑士凯因。

此时的凯因却仿佛换了一个人格，疯狂地向赛西尔发动猛攻。接下来的BOSS战是与凯因的单挑，凯因的攻击能秒杀赛西尔，是剧情上必败的一战。正当凯因欲对赛西尔痛下杀手，罗莎的呼唤阻止了凯因的暴举。身穿重铠甲的罪魁祸首高贝兹现身，他示意凯因夺取水晶并掳走罗莎，这对赛西尔无疑是沉重无比的打击。

残暴的巴隆军离去后，众人开始商讨水晶夺还与罗莎营救的计划。要打败高贝兹必须借助飞空艇，但整个大陆只有巴隆王国握有飞空艇



技术，赛西尔打算先去巴隆城寻觅飞空艇技师希德。由于巴隆王国过于依赖飞空艇，因此海军相对薄弱，经由海路到达巴隆城是成功率较高的作战计划。与城内右侧病房里的法布尔国王对话，他会为众人提供一艘大船。出城向东走就能看见船了，杨的妻子会前来送别，但航行到大海中央时，海原之主——一只巨大的海龙（リヴァイアサン）自海中出现，它引发强力的漩涡，莉迪娅被震下甲板，落入水中。继而，整艘大船也被无情地吞噬了。



## 诀别与新生

赛西尔苏醒，发掘自己再度与同伴们失散了。走不了多久，就能看到熟悉的村落米西迪亚——这是他当初为巴隆王国抢夺水晶，对魔道士们打开杀戒的地方。显然赛西尔在此处并不受待见，与村口右边的魔道士会被变成动物，再对话一次能恢复原状。酒店左侧吧台旁的舞女会把赛西尔变成猪头人，再与之对话或去宿屋休息一晚都能恢复原样。进入村子上方的大屋跟这里的长老对话，长老原谅了表达忏悔之意的赛西尔，但他又告诫说，以赛西尔当前暗黑骑士的身分是无法真正打败邪恶的。长老建议赛西尔前往村子东边的试炼之山（试炼の山），在那里修行成为圣骑士。见赛西尔势单力孤，长老派遣了村子里的两名年幼的魔道士——龙凤双胞胎波罗姆（ポロム）和帕罗姆（パロム）与赛西尔同行。波罗姆是姐姐，擅长白魔法；帕罗姆是弟弟，擅长黑







魔法。

出村一直向东走到达试炼之山，这段路比较长，建议玩家多准备几个帐篷补给。在试炼之山遇到一度离队的贤者泰拉，他来此的目的是领悟对抗高贝兹的禁断魔法陨石（メテオ）。对话后泰拉加入队伍，之后一直向山顶攀登即可。在桥上要与高贝兹手下四天王之一的骷髅麦伦连打两场BOSS战，第一场是麦伦+4个骷髅兵，注意HP回复系白魔法无法对麦伦造成伤害，因此建议先集中消灭4个骷髅兵。这一战结束后走到木桥的左侧，麦伦会再度从背后发动偷袭。这时BOSS变为不死系，可以对其使用HP回复系白魔法。注意它会不断降低我方的行动速度，建议使用白魔法ヘイスト痊愈我方，或对敌人施以白魔法スロウ。

打败骷髅麦伦后调查山顶的石碑，伴随来自天际的神秘呼唤，赛西尔来到一个水晶房间。水晶墙的对面走来一名暗黑骑士，那是过去的赛西尔，而现在正是与过去的自己诀别的时候了。这场BOSS战需要跟暗黑赛西尔对决，玩家不要进攻，防御若干回合即可结束战斗，HP不足的话就用道具回复。胜利后赛西尔真正变为一名圣骑士，此时他的等级变为6，但HP却比原先还高，因此成长较快。圣骑士失去了原先攻击敌方全员的暗黑剑，所以之后的群体攻击主要由队伍里的黑魔道士完成。泰拉同时也学会了陨石魔法，不过需要消耗99MP，目前无法使用。

返回米西迪亚村与长老对话，长老认为赛西尔就是古老传说中的光之勇者，而身为泰拉的故交，长老劝泰拉还是不要使用陨石这种玉石俱焚的毁灭性魔法，但复仇心切的泰拉并没有听进去。见众人准备完全，长老为他们打开了直达巴隆城的恶魔之路（デビルロード），波罗姆和帕罗姆虽然已经完成了监视赛西尔的任务，但他们执意加入成为赛西尔的同伴。

## 突入地底

恶魔之路位于村子内部的东边房间里，站在发光点上即可被传送到巴隆城的城下町。进入酒馆的里屋，发现杨正与两名王国士兵饮酒。由于杨被高贝兹操纵了心灵，向赛西尔发动攻击。将其打败后发生剧情，在宿屋休息一晚，第二天杨重新加入队伍，获得“巴隆的钥匙”（バロンのガキ）。拿到钥匙后可前往城下町的武具店更新一下装备，然后进入最左边的房间，穿过地下水道到达巴隆城内。

城内可先到赛西尔的房间睡一觉补给，走到王城中央时会遇到培根，敏锐的波罗姆和帕罗姆发现他是魔物假扮的，进入BOSS战。该BOSS分为身体和双手，共3个部分，在没有消灭身体前双手会无限再生。黑魔法バイオ能对BOSS的身体每次造成1000点以上的伤害，不过之后BOSS会启动魔法反射罩（BOSS身上泛出绿光），在反射罩效力消失之前只能用物理攻击。3个バイオ便可消灭掉身体部分，之后的双手就很好解决了。

打败培根后去王座上见国王，这个国王也是高贝兹手下四天王之一的凯纳超（カイナッツォ）假扮的。该BOSS弱雷，它蓄力后的水系魔法威力很高，不过只要在蓄力过程中对其使用雷系魔法就能打断，难度很低。战斗胜利后与希德汇合，他愿意把自己的飞空艇送给赛西尔一行，营救罗莎。就在众人去取飞空艇时，之前被打倒的凯纳超阴魂不散地发动法术，房间两边的墙壁向众人挤压过去。危急关头，波罗姆和帕罗姆发动法术把自己变成石像，支撑住墙壁。由于石化是他们自己的意志，所以泰拉的白魔法也无法将其复原。沉痛的赛西尔一行登上飞空艇，凯因率领的飞空艇追赶过来，凯因对赛西尔说如果想营救罗莎，就要去特洛伊亚（トロイア）拿土之水晶来交换。

土之水晶在巴隆城西北边的特洛伊亚。在城中的大殿跟8名神官对话，得知水晶被住在东北方小岛上的暗精灵夺走。该精灵由于惧怕金属武器，在自己栖息的洞窟内布下磁场，让前去讨伐







的人们失去战斗力。神官答应赛西尔，如果他能从暗精灵处夺回水晶，就可将之馈赠于他。

接下来先不要立即去洞窟，到特洛伊亚城西北房间里触发与基尔巴特的对话，获得关键道具“ひそひ草”，注意在获得该道具前讨伐暗精灵会强制全灭。拿到ひそひ草后出城，徒步往北走到陆行鸟森林，骑乘黑色陆行鸟，飞往东北的洞窟。（选择陆行鸟飞行是因为飞空艇无法在洞窟前的森林着陆。）

进入洞窟后记得先把金属武具卸下，否则切入战斗时装备了金属武具的角色会无法行动，如果5名角色都装备了金属武具则会直接GAME OVER。深处遇到暗精灵，它会连续使用三次魔法将我方队伍打残，接着触发基尔巴特弹琴事件。在琴声作用下，暗精灵布下的磁场失去效果，它的攻击力也比之前大幅削弱，让我方全员装备上最好的武器肆无忌惮地攻击便可。

打败暗精灵，将土之水晶带回特洛伊亚，神官们守信地把水晶赠予赛西尔。凯因的飞空艇这时也来到城堡上空，出城后赛西尔一行被带到高耸的佐特塔（ゾットの塔），凯因说罗莎被关在塔的最上层，赛西尔必须带上水晶攀登到塔顶才能释放她。塔的第5层要与魔法三姐妹发生BOSS战，三姐妹中较胖的マグ会使用复活和反射魔法，建议率先打倒。登上塔顶将水晶交给高贝兹，对方却食言不肯释放罗莎，愤怒的泰拉将自己的生命转化为魔力，使出禁忌的陨石魔法，为此失去了生命。高贝兹虽遭到重创，却还是活了下来。不过受伤的高贝兹暂时失去了对凯因的精神控制，凯因恢复了正常神智，帮助赛西尔解救下罗莎。

出塔时会再发生一场BOSS战，该BOSS是高贝兹手下四天王之一的瓦尔巴利西亚（バルバリシア），她会让龙卷风包裹自己，导致我方命中率大幅下降，让凯因使用ジャンプ可破坏她的防御形态。战胜后，佐特塔发生崩坏，罗莎发动传送魔法テレポ带领众人脱离险境。

虽然世界的四块水晶都落入高贝兹的手中，但凯因表示尚未到绝望关头。这个世界原本有8

个水晶，被高贝兹夺走的是地上世界的4个光之水晶，而另外4个暗之水晶则位于地下世界，高贝兹的目的是收集所有的水晶打开通往月球的门，只要能守护住地下世界的4个水晶，那么胜负尚未可知。凯因把“岩浆石”（マグマの石）交给赛西尔，将它投进位于巴隆城南边亚伽尔特村（アガルトの村）的枯井，就能驾驶飞空艇从村外的火山口前往地下世界了。




## 巴比尔塔攻防战

高贝兹的侵略已经扩散到地底，我方的飞空艇也在赤翼舰队的追击下损毁，被迫降落在矮人城（ドワーフの城）附近。进入城中与矮人国王对话，得知地下世界的水晶已有两块落入高贝兹之手，矮人族守护的水晶位于后方的储物室。矮人族积极与高贝兹对抗，但地面战车部队显然无法与高贝兹的飞空艇团抗衡，于是国王邀请赛西尔使用飞空艇与矮人族联合作战。

正在众人商议计策时，后方储物室传来异样的动静，赛西尔进入其中查看，发现是由高贝兹派来的6个人偶兵团，进入BOSS战。6个人偶分为3男3女，男人偶HP比女人偶高得多，且当场上人偶的性别只剩一种时，他们便会合体成攻击力超高的カルコブリーナ。建议玩家先把人偶消灭至1男1女，接着尽量削减男人偶的HP，估算快能消灭他时，同时把男女人偶一并消灭。不过这次他们即使合体，被消灭后也不会再生，如果玩家的HP能扛得住，也可以硬拼。







打败人偶后高贝兹出现，他表示月球上拥有远远领先于人类的先进文明，而这文明能够提供的无上力量正是高贝兹觊觎之物。说完他便召唤出黑龙向众人发动袭击，岌岌可危之际，失散多日的莉迪娅带着白龙前来救阵。原来自从上次的大海难后，莉迪娅就被幻兽王带到幻兽界，成为幻兽的好朋友。她虽然失去了白魔法的使用能力，却在驾驭黑魔法和召唤的能力上更进一步，且由于幻兽界的时间流逝比人间快得多，莉迪娅已经由年幼的小女孩成长为少女形象。

莉迪娅归队，被打败的高贝兹在众人不注意之际还是夺走了水晶，国王告诉众人，最后一块水晶位于西南方的封印洞窟（封印の洞窟）内，这必定是高贝兹下一步的行动目标。国王建议众人与其被动防御，不如主动出击前往敌军收藏水晶的巴比尔塔，把之前的7块水晶夺回来。赛西尔采纳了国王的建议，与众人一同前往巴比尔塔。

由于现在不能使用飞空艇，需要从矮人城的地下通道穿到山脉的另一侧，然后一路往西北方行进，可找到塔的位置。在矮人族战车部队的掩护下，赛西尔一行成功进入塔内，然而这里的水晶已被四天王之一的卢比刚特（ルビカンテ）转移到巴比尔塔的地上部分。在B8F与鲁加伊艾（ルゲイエ）博士发生BOSS战，该BOSS分为两个阶段：第一阶段为博士和机器人，如果先打倒BOSS，机器人会发生自爆，先打倒机器人，博士则会跟机器人合体，所以最好的办法还是均匀削减他们的HP，争取在一回合内把他们都消灭。第二阶段要面对生化人BOSS，该BOSS的攻击力很高，我方HP如果不够建议还是练下级。战胜博士后获得“伊艾的钥匙”（ルゲイエのかぎ），来到B9F打开之前紧闭的门，一直来到B5F破坏巨大炮。为了阻止大炮毁灭矮人城，杨独自一人阻止了大炮的发射并离队。

巴比尔塔发生大爆炸，危急关头，希德驾驶着飞空艇解救众人于危难，不过这次出航也惊动了赤翼舰队，对我方紧追不舍。希德的飞空艇速度无法与强化过的赤翼战舰相比，眼看就要被追上，希德嘱咐赛西尔去地面的巴隆国寻找自己的

两个弟子帮助改造飞空艇，嘱咐完毕后，希德自己怀抱炸弹向赤翼舰队跳去。




## 忍者王子

根据希德的指示，众人乘坐飞空艇前往巴隆城。在城内的右方与希德的两个弟子对话，他们帮助赛西尔改造了飞空艇，该飞空艇能够吊起气垫船飞行。驾驶它前往霍布斯山（ホブスの山）附近，飞到气垫船的上方按○键将其吊起，再飞到艾布拉那城（エブラーナ城）附近，放下气垫船，下飞空艇并换成气垫船，经由城外西边的浅滩到达艾布拉那洞窟（エブラーナの洞窟）。

洞窟的B2F有宿屋和武具店，可补给强化一下再往深处走。发现艾吉（エッジ）与卢比刚特后进入BOSS战，本战剧情上强制失败。众人救起艾吉后继续向前走，发现该洞窟居然通向巴比尔塔。

在艾吉忍术的帮助下，众人顺利穿墙进入塔内。到B5F时会发生BOSS战，交战对手是艾吉那被改造成怪物的父母，尽管满怀悲痛，众人还是不得不将他们超度上天国。随后要与卢比刚特再次交手，他会在战斗前先帮我方回满HP和MP。卢比刚特是火属性BOSS，平时我方可用冰系魔法或召唤兽希瓦（シヴァ）对付，不过他会在敞开披风和闭合披风两种形态下切换，闭合披风时冰系魔法反而会给他加血，要注意。打倒BOSS后进入后方的房间，高贝兹抢走的7个水晶均陈列在此。众人在大喜之下疏于防备，踩中陷阱掉落到塔的地底部分。在B8F发现高贝兹军的高级飞空艇，艾吉为其取名为隼号（ファルコン）。




驾驶飞空艇回到矮人城，虽然水晶夺取计划失败，矮人国王并没有责怪大家，他说高贝兹现在应该正计划夺取封印洞窟的最后一块水晶，要进入洞窟需要女儿露卡的首饰（ルカのくびかざり），获得了该首饰便可前往封印洞窟（封印の洞窟）了。不过飞到封印洞窟需要让飞空艇有在岩浆上飞行的能力，在城中的B1F救护室内找到大难不死的希德，再次委托他改造飞空艇，然后出城驾驶飞空艇前往西南方向的封印洞窟吧。

该洞窟内的所有石门都会变成怪物攻击我方，战斗开始时石门怪会先锁定我方一名队员，然后在下次行动时对该队员发动即死攻击。如果我方的攻击力还不够在它第二次行动前将其打败，不妨让罗莎对被锁定的队员使用反射魔法（リフレク），把对方的即死魔法反射回去瞬间结束战斗。

在洞窟最深处的房间找到最后一个暗之水晶，但就在众人想撤离时，恶魔之墙（デビルズウオール）发起了进攻。该BOSS会从屏幕的一端不断接近，16回过后它会对我方单位逐一秒杀，让罗莎使用スロウ魔法降低它的速度，并用ヘイスト提升我方主攻队员速度猛攻吧。

回到洞口时，凯因再度被高贝兹控制，夺走水晶。返回矮人城与国王对话，国王说高贝兹已经凑齐了所有水晶，即将利用水晶之力登上月球。为了阻止高贝兹，国王建议赛西尔前往地上世界，让米西迪亚的魔道士们复活传说中的魔导船登陆月球。不过之前希德的炸弹堵塞了火山口，希德帮我方的飞空艇加了一个钻头，这样就可以从地下世界东北方的火山口往返于地上世界了。




## 支线任务

前往月球前，在世界各地可收得莉迪娅的若干召唤兽。这些召唤兽与主线流程无关，有爱的玩家可前往探索。

## 召唤兽シルフ

进入地下世界左上角的风精灵洞窟（シルフの洞窟），该洞窟到处分布了伤害性地形，需要让罗莎使用白魔法レビテト回避。洞窟深处遇到受风精灵照顾的杨，退出洞窟，返回地上世界的法布尔城，与城内杨的妻子对话获得“爱的平底锅”（愛のフライパン），再次返回风精灵洞窟与杨对话，便可获得召唤兽シルフ。




## 召唤兽アスラ和リヴァイアサン




地下世界的左侧进入幻兽洞窟（幻兽の洞窟）。和风精灵洞窟一样，这里也有伤害性地形，同样需要借助白魔法レビテト。在洞窟深处进入幻兽镇，该镇上有个宝箱道具“ネズミのしっぽ”关系着强力武器“石中剑”的获得，务必要拿到。

在图书馆的地下会遇到幻兽王夫妇。先与女王阿修罗（アスラ）对话，被问及是否要挑战她时选择“はい”。阿修罗不会主动攻击我方，但只要我方对其造成了伤害，她便会随机反击我方一名队员，攻击力很高，容易秒杀。不过最头疼的是她会用白魔法给自己加血，每次加血量在2000左右，我方输出不够反而会让她的血越打越多。比较好的对策是对阿修罗使用反射魔法リフレク，这样她的回复魔法就会失效，我方以物理手段攻击，难度大幅降低。战胜后获得召唤兽アスラ。




打败阿修罗后再与旁边的幻兽王对话，挑战利维亚桑（リヴァイアサン）。利维亚桑的行动模式不像阿修罗那么棘手，但攻击力非常高，尤其おおつなみ对全员造成伤害。不过这招每隔4回合使用一次，掌握了该规律就可以预先防御来减轻伤害了。打败利维亚桑后获得召唤兽リヴァイアサン。

## 召唤兽オーディン

回到地上世界的巴隆城，在右城的地下触发巴隆国王的支线任务。同样需要与奥丁（オーディン）对决，胜利后才能获得该召唤兽。与奥丁的战斗没有技巧可言，纯看我方队伍的攻击力，如果在奥丁第四次行动前没有将其击倒，我方就会被斩铁剑全灭。




## 强力武器エクスカリバー

要获得该武器首先需要在幻兽镇拿到“ネズミのしっぽ”，把它交给地上世界东边阿达曼（アダマン）岛洞窟里的收藏家能获得贵重金属“アダマンタイト”。（前往



阿达曼岛需换乘一次飞空艇，吊上气垫船渡过浅滩。）随后把アダマンタイト交给地下世界南边库库洛之家（ククロの家）的库库洛，他会着手开始打造武器。等剧情发展到魔导船启动后再来这，就能获得石中剑“エクスカリバー”。

## 巨人之战



来到米西迪亚自动触发剧情，长老与村子的众多魔道士合力召唤出魔导船，进入魔导船调查水晶前往月球。荒凉的月球没有任何补给设施，需要事先备好コテージ等回复道具。

魔导船只能降落在月球的高地上，先在地图中间找到月之民之馆，降落在附近，穿过地下通道到达馆内，见到月之民的后裔弗苏亚（フースーヤ），他会向赛西尔一行讲述这次灾难的原委。

很久以前，某个星球上的居民因面临星球毁灭危急而向人类居住的蓝色星球迁徙，由于这些居民尚处于进化阶段，他们就制造出另一个月亮并在其中长眠，被称为“月之民”。在这些沉眠的月之民中，有个名叫泽姆斯（ゼムス）的不甘平静，他想烧毁蓝色星球并君临大地。弗苏亚虽然把泽姆斯封印起来，但泽姆斯的思想依然指示着地面的邪恶力量不断收集作为能量之源的水晶，目的是为了启动巴比尔巨人毁灭蓝色星球。月之民中虽然存在泽姆斯这样的恶徒，但大部分都拥有一颗善良的心——弗苏亚的弟弟克鲁亚就是其中的代表。很多年前，克鲁亚把月之民的科




技带到蓝色星球，教会当地人飞空艇技术，之后更爱上了一位人类女子，生下高贝兹和赛西尔两兄弟。为阻止泽姆斯的暴行，弗苏亚将力量授予赛西尔，但巴比尔巨人已经降临，开始对蓝色星球发动毁灭性攻击。弗苏亚加入队伍，与赛西尔等人一同侵入巨人体内。

## 支线任务

如果玩家之前收得了召唤兽リヴァイアサン，到达月球后便可前往地图东边的幻兽神洞窟（幻兽神の洞窟）收服召唤兽巴哈姆特。




### 召唤兽バハムート

洞窟里的敌人比较强，尤其是在B2F和B3F会与中BOSSベヒーモス强制遭遇3次，它的攻击力非常高，且受到魔法攻击时会立刻用ミールストーム让我方一名角色陷入濒死，所以还是尽量用物理攻击+白魔法回血的打法较为保险。把3只ベヒーモス都解决掉了，建议先出洞存一次档，否则万一被巴哈姆特全灭又要重新打ベヒーモス。巴哈姆特的攻击方式很单调，在计数到0时发动全体魔法メガフレア，可事先给我方队员施加リフレク或提前防御。胜利后即可获得召唤兽巴哈姆特。

巴比尔巨人体内的杂兵大多是巨人族，给赛西尔装备上对巨人有特效的オーガキラー能让战斗轻松许多。从巨人的口、首、胸、腹一直往下，到达深处与之前的高贝兹四天王作战。这场BOSS战是4连战，四天王的实力比以往有所提升，但弱点和战术没有变化，照常应对便是。打倒四天王后存一下档，因为接下来要与巴比尔巨人的核心装置对决。该装置分为3个部分，左边的大球是制御系统，上方的小球为迎击系统，下方的小球为防卫系统，击破它们应按照“防卫系统→制御系统→迎击系统”的顺序，否则会导致我方全灭。彻底破坏该装置后高贝兹出

现，在弗苏亚的引导下，高贝兹脱离了泽姆斯的邪恶控制，回想起自己的身分来。高贝兹解除邪念后，一直受他操纵的凯因自然也恢复正常。弗苏亚和高贝兹先行前往月球，准备跟泽姆斯来个了断。凯因加入队伍。

## Fly to the moon



等待玩家的只剩最终迷宫了，该买的补给品都备全。另外如果玩家之前委托了库库洛成功打造出石中剑，现在就可以去库库洛家购买手里剑和风魔手里剑，这两种都是忍者艾吉的投掷道具，威力很高，后者能对最终BOSS造成4000以上伤害，虽然价格不菲，但还是尽量多买吧。都准备好了乘坐魔导船前往月球，进入月之民之馆，依靠水晶之力入侵月之地下溪谷（月の地下溪谷）。

该迷宫的杂兵很强，等级不在50左右会举步维艰，老老实实练一下级。注意千万不要用雷系魔法攻击リルマーダ，否则己方会受到双倍的反弹伤害。该迷宫有诸多强力武器和防具，不过都有中BOSS镇守。以下就列出这些关键宝箱以及难点BOSS打法。




●B1F：黑装束

●B2F：贤者の杖

●B3F：ムラサメ

进入战斗前先对全员使用レビテト。BOSS为白龙，能反击我方所有攻击，使用莉迪娅的召唤兽进攻是比较保险的打法，其他队员专心回复。

●B4F：星屑のロッド

●B5F：クリスタルの盾

●B5F：クリスタルの小手

●B5F：クリスタルメイル

●B5F：クリスタルヘルム

●B5F：守りの指轮

●B5F：ラグナロク

BOSS为暗黑巴哈姆特，开场就会释放一次メガフレア，如果我方无法耐住这下攻击，建议还是老实地出去练级吧。之后BOSS只会用フレア攻击，使用白魔法シエル可减小伤害。注意不要对该BOSS使用召唤魔法，否则又会受到メガフレア的强制反击。

●B6F：ミネルバビスチエ

●B7F：ホーリーランス

BOSS是プレイグ，战斗开始就会对我方全员使用死之宣告，我方角色头上的数字只要倒数至0就会死亡，常规方法很难打过。因此建议玩家在与该BOSS对战前不要回复我方HP，故意让HP维持在较低水准，这样在倒数到0前故意攻击自己血少的队员令他死亡再救活，该角色的数字就会重新从10开始倒数，避免同时全灭的悲剧发生。

●B7F：リボン×2

BOSS不难打，不过召唤魔法会给他加血，不使用就行。

●B8F：マサムネ

BOSS是ダイダリアサン，战斗开始后是つなみ连发两次，只要能顶住这一波问题就不大了。BOSS会自动对我方的魔法攻击进行反击，老实地用物理手段削减其HP吧。

注意最后一个存盘点在B7F的左侧房间，之后一直下到B12F可看到弗苏亚和高贝兹召唤陨石攻击泽姆斯的剧情，泽姆斯的肉身虽被毁灭，怨念却扩展出完全的暗黑物质“泽洛姆斯”（ゼロムス），切入最终BOSS战。

战斗后立刻让赛西尔使用从高贝兹处获得的水晶（クリスタル），这样能令泽洛姆斯失去隐蔽。泽洛姆斯的ビッグバーン是大威

力全体伤害魔法，能对我方全员都造成2000以上的伤害，血少的队员如莉迪娅很容易被秒。不过他在使用这招前会先有一次先兆性的震动，我方应提前防御。另外有一招ブラックホール会打消我方全体良性魔法，如プロテス、シエル、リフレク等，如果使用了辅助魔法，需要在ブラックホール发动后重新施加。打倒泽洛姆斯迎来最终结局，通关后耐心看完演职员表，会生成一个通关存档。

*The End*

# 最终幻想IV 插曲

## 流程攻略

### 霍布斯山

赛西尔（セシル）陷入了梦境，在梦中，有个身分不明的声音和他对话，但一切都听起来都那么让人捉摸不透。罗莎（ローザ）的呼唤声把赛西尔从睡梦中叫醒，今天是达姆西安（ダムシアン）举行复兴纪念典礼的日子，赤翼方面已经准备完毕，赛西尔和罗莎差不多是时候动身了。

罗莎加入队伍后就可由玩家自己操作角色




了，在该章节中，赛西尔的初始等级为32级，罗莎为30级，因此前期的战斗根本没有难度可言。在离开巴隆城（バロン城）之前，可以先在城1F的右侧打开开关取得里面的三个宝箱。离开巴隆城之后直接来到赤翼的飞空艇，和掌舵的比古斯（ビッグス）对话，飞空艇就会自动前往目的地达姆西安。

画面切换到幻兽之町下层，玩家改为操作召唤师莉迪娅（リディア）。幻兽之町下层（左上的房间中）、上层和最下层有些宝箱可以拿，不要忘记。通往最下层的转移点在上层，最下层的宝箱中有“与一の矢”、“キラーボウ”等武器可拿，不要错过。在上层左下和阿修罗（アスラ）对话，告知达姆西安举行复兴纪念典礼的事情，之后阿修罗就会让开从而露出地上的转移点，莉迪娅会自动站上去离开幻兽之町。

视点又回到赛西尔一方，从飞空艇下来之后旁边的城就是达姆西安城。进入版图后先不要进城，沿着城外的右侧前进可以来到宝物库，除了牢房内的宝箱可通过打开隐藏开关来获得之外，下层还有一些宝物，记住罐子也不要放过调查。来到王之间，其他昔日的同伴基本上都已经到齐了，但就是仍不见莉迪娅和艾吉的踪影。基尔巴特（ギルバート）感谢大家对达姆西安重建付出了心血表示了深深的谢意。

能自由行动之后和基尔巴特对话，他表示莉迪娅和艾吉之前明明都表示会出席这次典礼。赛西尔问起了水晶的事情，基尔巴特表示这不必太过费心，他已有准备。说着，他打开了王座

后面的隐藏门，帕罗姆（パロム）见状马上冲了进去，而波罗姆（ポロム）也跟着追了进去。走进房间，看见火之水晶相安无事地被供奉在祭坛上，赛西尔也就放心了。离开时，赛西尔有种说不出的奇怪感觉，就和梦境中的一样，这让他感到有些不安。

回到王之间后，突然有士兵来报告说在霍布斯山（ホブスの山）的山顶附近发现了受伤的法布尔（ファブール）的武僧。杨（ヤン）听到这里，二话不说准备立刻赶去霍布斯山，赛西尔和罗莎会与他同行。霍布斯山位于达姆西安东边，在大地图上先经过一座桥，再往东北方向前进即可，途中的アントリオンの洞窟不用理会。

来到霍布斯山后往山顶方向前进，途中可以看到两扇门，左边的可以前往西口5合目，里面有存盘点以及一些宝箱。右边门的通往山顶，一路沿着盘旋的山路前进即可。在山顶发现了两名受伤倒下的武僧，幸好他们的伤口都不深，罗莎用回复魔法帮他们疗伤之后，两人很快就又活蹦乱跳了。武僧们表示，杨的妻子希拉（シーラ）快生了，他们就是为了告诉杨这个喜事才千里迢迢从法布尔赶来的，但在霍布斯山山顶却遭到了袭击。

两名武僧暂时加入战斗队伍，虽然两人都是大众脸，但实力和装备都还不错，因此队伍的实力也因此得到提升。此时与BOSSファザーボム进行战斗，BOSS的实力平平，再加上队伍中有5人，因此战斗难度不高。只需注意在BOSS的HP不高时它会发动大爆炸，对我方造成人均400左右的伤害，之后会分裂成6只杂兵小怪，逐一解决即可。战斗胜利后杨因为担心妻子的情况所以准备回法布尔，赛西尔和罗莎照例同行。

从BOSS战后面的门前进来到东口5合目，这里有存盘点可以利用。之后的道路没什么分支，一路前进即可离开霍布斯山。法布尔城位于霍布斯山的东边，路程有点远，如果不知道具体方位的话可以用罗莎的魔法“サイトロ”调出世界地图来参考。一进法布尔城，两个大众脸武僧就会离队。听说希拉还没有出生，杨这武痴竟然决定和弟子们继续修炼，直到孩子出生为止。

法布尔城3F王之间右侧地上的机关踩下后




可前往隐藏房间，里面有3个宝箱。来到左の塔3F发生剧情，杨夫人希拉终于生了，是个很精神的女婴。杨希望赛西尔能给她取个名字。这里会有选项，选择“はい”才能令剧情继续，否则会一直重复直到玩家选“はい”为止。赛西尔给杨的女儿取名叫阿修拉（アーシュラ），这是“神圣的少女”的意思。从杨高兴的神情来看，他显然对这个名字很满意。此时窗外传来了飞空艇的发动机声音，是隼（ファルコン）号。隼号原本应该是存放在矮人们那里的，怎么又会出现在地面了呢？

## 封印洞窟～艾布拉那洞窟




从隼号上下来的希德（シド）来到赛西尔等人面前，一起赶来的还有双子姐弟波罗姆和帕罗姆。希德表示，封印的洞窟出现了很多魔物，光靠矮人们的力量已经应付不了了，而双子姐弟也是受到长老的嘱托才决定去帮忙的。听到这里，杨准备动身前去相助，但赛西尔阻止了他，还是让这个家伙多享受一下刚刚当爸爸的喜悦之情吧。此时罗莎的脸色突然看起来有点不对劲，赛西尔出于她身体考虑吧，把她托付给了杨，自己和双子姐弟以及希德离去，三名新同伴加入，罗莎离队。离开法布尔城，在大地图上可以发现醒目的隼号。与掌舵的希德的弟子对话飞空艇就会起飞。

视点转到艾吉（エッジ）一方，他正准备离开自己的城堡，对于即将发生的事情，他似乎有着不详的预感，临行前他嘱咐下人一定不要懈怠城堡的守卫工作。

视点回到赛西尔一方后，在隼号上再次和希德弟子对话即可发生剧情，到达目的地后记得和船上的矮人们对话，可以购买武器、防具和道具，并且可以免费休息。

相比上一个迷宫，封印洞窟中敌人的实力要强出不少，尤其是调查门时出现的强制战斗。和本篇一样，调查各扇门之后会遇到强敌アサルトドアー，如果被它瞄准那么被选为目标的人下

一个回合就会即死。此时队伍中还没有人会反射（リフレク）魔法，因此打起来有点吃力。建议对其使用波罗姆的减速魔法（スロウ）。另外，有时它快被击倒的时候会放出杂兵，其中ブラックプリン需要用魔法攻击才能奏效。

迷宫中的道路还是和本篇的一样，如果熟悉之前的道路的话不妨直奔B5F，因为那些门后的房间里的道具基本上都是可拿可不拿的，这样可以节省不少时间。来到B5F深处会和本篇一样和デモンズウォール发生BOSS战，打法也和本篇一样，要避免长期作战。让波罗姆对其使用减速魔法，并对赛西尔和希德使用バーサク令他们狂暴化增加攻击力。另外，帕罗姆的ファイガ等大魔法也是攻击主力，每次可以对其造成3000多伤害。战术得当的话此战并不困难。

战斗胜利之后来到身后保管水晶的房间，发现了倒在水晶祭坛前的莉迪娅。她的身体状况看起来很不好，但还是执意要和大家一起同行。莉迪娅加入之后，要原路返回隼号。回到洞窟入口时，莉迪娅说有人在呼唤她。来到隼号上和露卡（ルカ）对话会发生剧情，众人看见远处的巴比尔塔（バブイルの塔）正在隐隐发出光芒，而莉迪娅说的呼唤就是来自这里吗？和希德的弟子对话可以前往巴比尔塔，事先记得整备一下，买买道具回复下体力什么的。在飞往巴比尔塔的途中，画面会切换到艾吉一方，此时要操纵艾吉在艾布拉那洞窟（エブラーナの洞窟）中行动。

我方只有艾吉一人，虽然敌人实力不强，但建议还是不要恋战为妙，他升到下一级要5万多经验值呢，就算一路上佛挡杀佛也不见得能升级。迷宫道路、包括隐藏通道和宝箱位置还是和本篇一样，入口附近往右边走有条暗道，里面有两个宝箱。B2F左下房间左边的罐子中有武器“ツインスターズ”，凑齐两把之后分别给双子姐弟装上，他们的合体魔法会升级成双重陨石合体魔法。

在B2F通往下一个版面的出口附近的罐子调查之后可以回复体力和MP。之后的两个版面有些纠结，隐藏道路很多，由于篇幅关系这里不一一指出，反正道路是和本篇一样的。之前本篇中存盘点房间内的隐藏道路中放吸血剑的宝箱这




里变成了虎彻（こてつ），打开该宝箱不再需要战斗了。艾吉进入巴比尔塔之后没走几步就会发生剧情，艾吉发现这里有被侵入的痕迹。

## 巴比尔塔




视点再次转移回赛西尔一方，这是最后一次转视角，通关前不会再换了。隼号在巴比尔前停了下来，希德因为要接应所以留在了船上，离开队伍。因为这已经是该篇的最后一个迷宫，因此进去迷宫前记得好好整备一下，手头的钱能买更强的装备就全花了。

一进去是塔的B13F，调查正面的门会与フリーズビースト发生战斗，它的属性为冰，因此要用火属性魔法对付它才会比较奏效。战斗胜利后，莉迪娅获得召唤兽希瓦（シヴァ），之后莉迪娅终于可以在战斗中使用召唤魔法了。以后基本上每层通往下一层的门处都会发生战斗。

调查B12F通往下一层的门时，与グリーンドラゴン发生战斗，它会用魔法把我方变成青蛙。战斗胜利后，莉迪娅获得召唤兽拉姆（ラムウ）。B11F通往下一层的门处与フレイムドック发生战斗，它的属性为火，用冰魔法或者希瓦可以很轻松的解决，战斗胜利后获得召唤兽伊夫里特（イフリート）。

B10F有存盘点，位置在入口左边的房间。该层通往下层的门处会与アンダグランダ发生战斗，这可以说是目前为止最难的一个BOSS，它的行动速度非常快，并且会一直使用对我方全体造成巨大伤害的地震，一般来说除了赛西尔之外其他同伴挨不过三下。因此建议先对其使用减速魔法，然后让波罗姆每回合都使用大加血魔法ケアルダ，帕罗姆则使用最大级的雷电魔法，这样打起来才会相对来说比较保险。战斗胜利后莉迪娅获得召唤兽泰坦（タイタン）。另外，与该层右下角房间中的老鼠对话可以前往开发室，与里面的开发人员们对话会获得道具或者回复体力什么的，有的人对话之后会发生战斗，不过难度很低，敌人就是血多，不大会还手。与名叫マオ

的人对话后的战斗中，不管给他多大的伤害他都不会战败，而是会一直说话，等他说完话之后他便会逃走。开发室的右侧有通往开发室另一场景的转移点，转移过去之后与房间右下的人对话会进入战斗，战斗胜利后可以获得エッチな本，该敌人只是HP比较高而已，战斗本身没有难度，用ガ系大魔法每次都可以给它造成9999伤害。和该层右上角的人对话可以获得秘密暗号“ネクシロヨ　モズーリシガーサ”，但作用不明。另外，该层左上方的转移点可以来到俱乐部（クラブ），排队之后ミウP会问玩家要道具，此时给他圣灵药（エリクサー）他就会给玩家金苹果（金のリンゴ），另外还能看一场由美女们表演的演出。想要回到巴比尔塔，只需再和一开始开发室的老鼠对话即可。

来到B9F中央的门前发生剧情，莉迪娅像鬼使神差一样进入了门中，离开队伍。此时会与3个机人兵发生战斗，将其中任意一个的HP扣得差不多后三人会合体成机神兵。机神兵的实力很强，全体魔法会给我方造成很大威胁，建议用波罗姆的雷电大魔法サンダガ对付它，每次可造成9999伤害。战斗到一定程度后艾吉会作为援军加入我方。

战斗胜利后进入门中，却没有发现莉迪娅的踪影。离开房间，从右侧的门来到B8F，该层没什么特殊之处。在B6F找到了莉迪娅，但敏锐的艾吉一眼就看出她并不是真正的莉迪娅，真难以想象赛西尔一行会被她骗了这么久。

既然揭穿了身分，战斗在所难免。战斗中假莉迪娅会依次召唤出希瓦、拉姆、伊夫里特和泰坦，用它们的弱点属性对付即可，我方是无法攻击到假莉迪娅本体的。4个召唤兽都打败后，假莉迪娅会召唤出巴哈姆特（バハムート），经过一定回合后发生事件，真正的莉迪娅出现并加入我方。剧情之后我方HP和MP会完全回复并重新进入战斗，此时可以攻击到假莉迪娅本体了。假莉迪娅会使用威力很大的陨石魔法，用莉迪娅的巴哈姆特和帕罗姆的ガ系魔法可以对其造成较大伤害。假利迪娅本身的HP不高，几个回合就可以结束战斗。

打完这场最终战后，假莉迪娅消失在众人眼前，而从剧情来看，假利迪娅已经成功启动了召唤系




统，而这一切，竟然都是在赛西尔等人不明真相的情况下协助完成的。

回到城中的罗莎身边后，赛西尔得到了一个好消息，原来之前罗莎身体不适是因为有喜在身。听到这个喜讯，同伴们纷纷祝福快要当爸爸的赛西尔，而这个即将出生的孩子，将在之后的后传中大展拳脚。

到此，短短的插曲就结束了，总游戏时间大概在3个小时左右，通关后会要求玩家生成一个存档。

*The End*



# 最终幻想IV 月之归还



## 特有系统

### 月龄系统

ルカ Lv32 新米技師 HP 1546/1627 MP 77/ 80
リディア Lv32 召喚士 HP 948/ 996 MP 297/ 323
エッジ Lv31 忍者 HP 1264/1468 MP 132/ 136
黒衣の男 Lv45 月の民 HP 2971/2971 MP 321/ 351
アイテム まほう バンド そうび ステータス ならびかえ たいけい コンフィグ モンスター図鑑 セーブ
月齢 満月
影響

游戏中根据时间的经过，比如在旅馆休息、在记录点使用帐棚后，月亮也会产生盈缺变化。不同的月龄都会对你的攻击力或魔法威力产生影响（增强或削弱25%）。根据自身队伍和BOSS的特性，来调整不同的月龄，会让战斗更加轻松。当前月龄情况可进入主菜单后按R来查看。具体的月龄影响见下表。

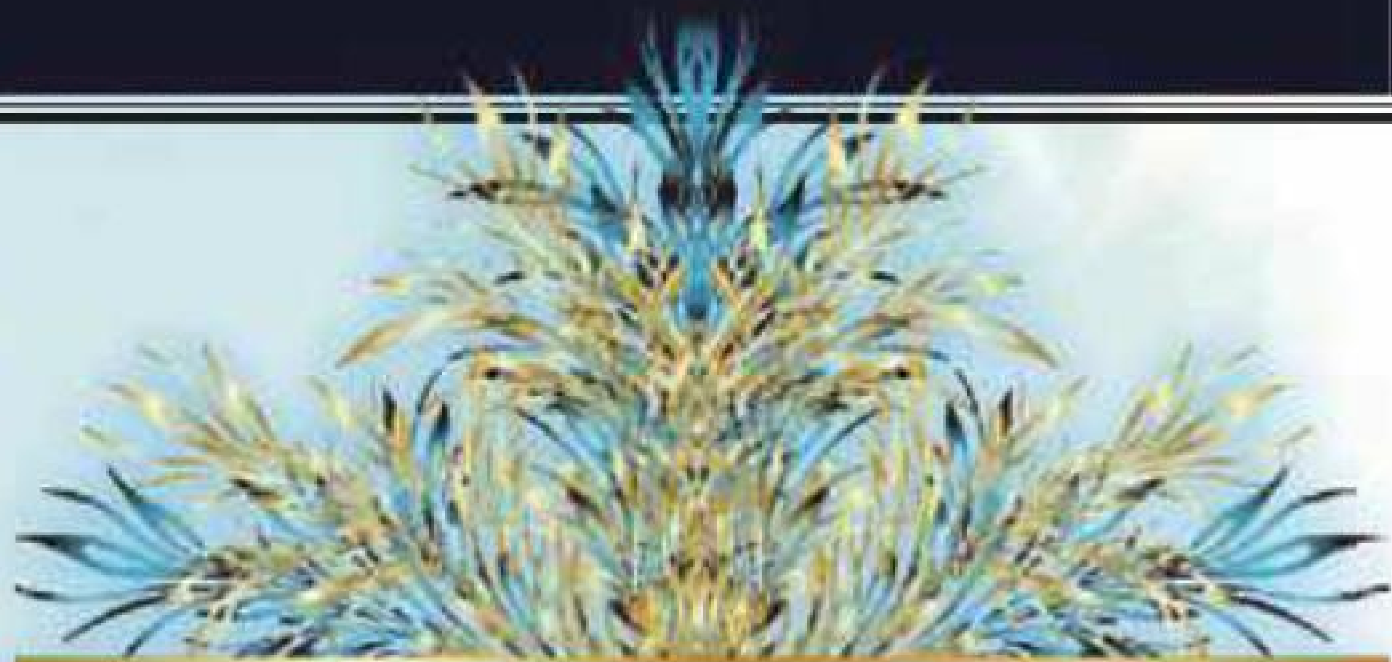
| 月龄 | 效果 |
|---|---|
| 满月 | 物理攻击减弱、黑魔法加强 |
| 下弦月 | 技能攻击减弱、物理攻击加强 |
| 新月 | 白魔法减弱、技能攻击加强 |
| 上弦月 | 白魔法减弱、黑魔法加强 |

### 挑战迷宫




腐蚀之月重现，
水晶战士再集结

挑战迷宫也是本作新增的要素。每个角色的章节完成后，系统依旧会提示你进行存档。此时你读档并到特定地点去，就可以进入挑战迷宫了。大都是寻找名为ネミングウェイ的小红兔对话。这里敌人都十分强，不过战胜最后的强力BOSS后，可以获得不错的装备。这些装备可以继承到最后几章中去。

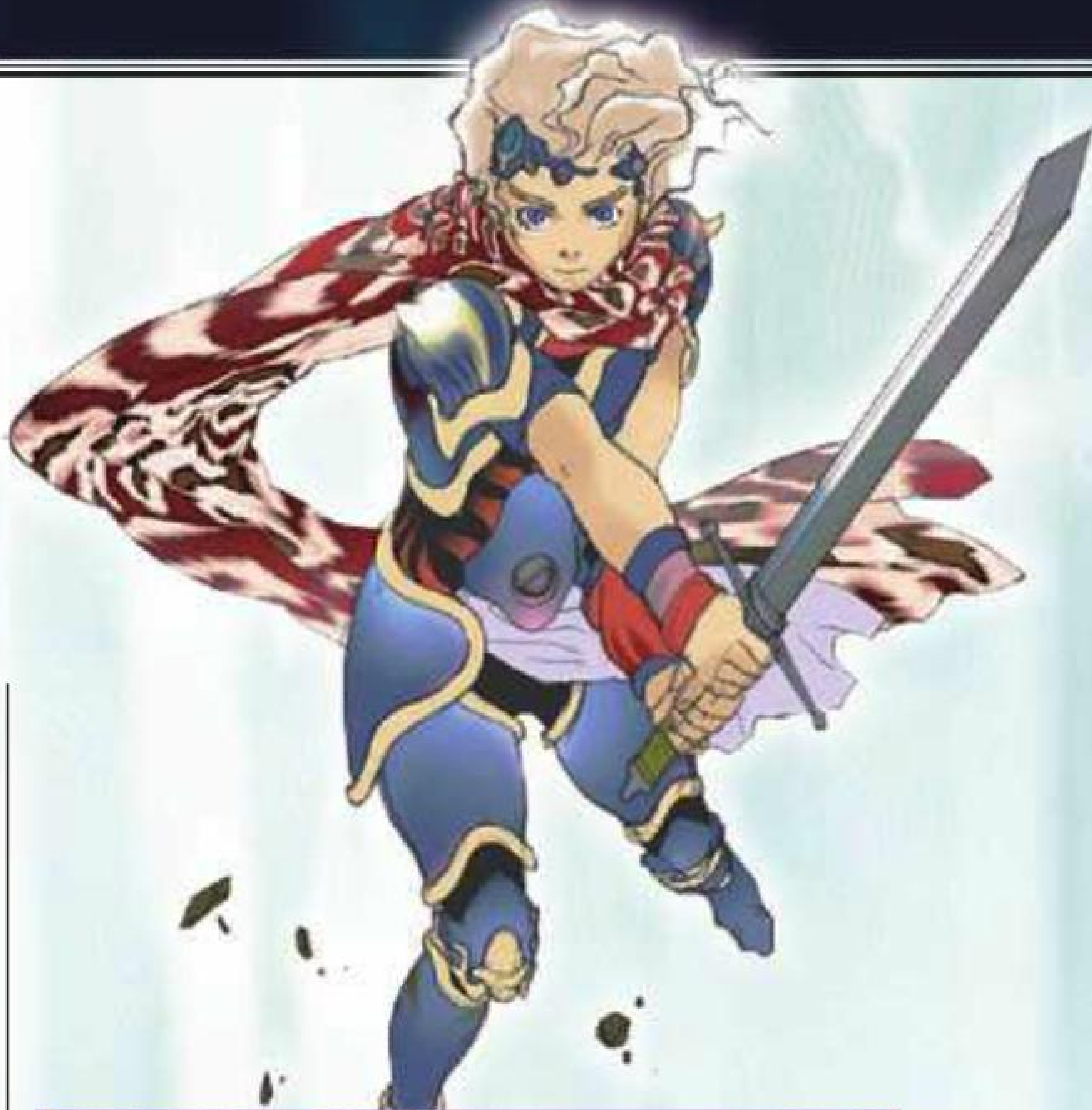


# 流程攻略

## 序

从前，人们为了挽救这颗青色的星球而进行祈祷。
然后两个月亮变成了一个。
时光流逝，继承了圣骑士血脉的少年，迎来了启程之日。

然而从天翔之船飞空艇观看天空，
那里却浮现出了两个月亮，
而且另一个月亮正不断增大。
为何这个月亮会重现呢？
新的命运迎来了巨大的波动。
而水晶，和以往一样安静地散发着光芒。






## 赛奥德亚篇 赤红之翼

飞空艇正在天空快速航行，即将抵达这次的目的地アダマン岛。主人公赛奥德亚（セオドア）将在这里的洞穴内接受成为圣骑士的试炼。虽然赛奥德亚有点紧张，但船上的众人还是对这次旅行充满希望，毕竟他继承了圣骑士赛西尔（セシル）和白魔导师罗莎（ローサ）的血脉。

抵达目的地后，先驻扎在ミスリル村。行动队长告诉赛奥德亚，这次试炼的目的就是拿到洞穴深处的骑士之证。不过要进入洞穴，必须要等到满月才行，之前要在村庄内稍作休息。

在左边宿屋稍作休息后就迎来了满月。满月时黑魔法威力倍增，不过物理攻击力效果减半。月龄系统是该篇比较重要的系统，了解清楚后大家便进入アダマン洞穴接受考验。

入口处，队长给与了凤凰之尾、帐篷等道具后，还加入了队伍。由于满月的影响，物理攻击效果会差点，而ビッグス队长的黑魔法则会很有效果。然后两人还会演示连携攻击：角色行动时，按方块键后选择“バンド”，然后指定连携对象就可。和特定的角色使用特定的技能后才会发动，后面的章节也有。不过成功使用一次后下次就可直接选技能名发动了。

来到B2F后，队长两人就离开了队伍，下面将是赛奥德亚一个人的试炼了。穿过左边的记录点继续前进。这里都是一些初级怪物，大家可熟悉一下操作系统，血量低时注意回复。B3F下方有个秘道，可以拿到铁こて，然后来到记录点。这里可用帐篷“テント”来回复，回复体力的同时也会改变月相。此外最好练到15级，学到加血

魔法“ケアルラ”，记录后来到B4F。

终于见到了骑士之证，但是被沙虫所守护。战斗到一定程度后，赛奥德亚的力量觉醒，一刀就砍掉了沙虫，并完成了考验。以后战斗中能够使用指令“かくせい（觉醒）”了。回到飞空艇，大家启程回バロン城。

正当大家为赛奥德亚高兴的时候魔物袭来了。与此同时在バロン城，赛西尔也收到了报告，城外的魔物突然增多并开始袭击城堡。将城里的事物拜托给罗莎后杀了出去。在左边通路干掉魔物后，罗莎还是放心不下跟了过来。来到中庭，他们看到的是空中突然出现的大量魔物。而原本消失的月亮竟然又回来了……这个时候希德（シド）赶来了，大家在城堡顶部迎战大量魔物。可惜魔物数量实在太多，面对王国即将被攻破这个现实，赛西尔将罗莎则托付给了希德，决定留下来和王国共存亡。这个时候巴哈姆特从天而降，载着和莉迪娅（リディア）十分相似的少女。在召唤兽的核融术攻击下，赛西尔失去了意识……

乘坐赤之翼的赛奥德亚感受到了父亲正在遭遇危险。不过自己的飞空艇也在魔物的袭击下不堪负重。这个时候其他地方也感受到了这场危机。幻兽王也感受到了异样，赶紧将莉迪娅传送走。而紧接着进来的是那个控制巴哈姆特的少女，将幻兽王给石化了。而月球上，忍者王子注意到了バフイル塔的异样。

画面回到赤之翼，迫降后人员损失惨重。查看了一圈后赛奥德亚发现所有人都牺牲了……只有自己在ビッグス队长的保护下幸存了下来。弥留之际，ビッグス队长命令赛奥德亚一定要活着回到バロン城，作为赤之翼的最后一人。

赛奥德亚真正的冒险开始了。然而刚走出去就遭到了伏击，眼看就要不敌炎魔时，一个神秘男子出来帮了把手，询问赛奥德亚的情况后他告之这里西边的ミシディア，有代替飞空艇的方法可以快速到バロン城。由于同样也要前往バロン城，两人便一起行动了。

往左上来到ミシディア村，神秘男告诉赛奥德亚首先要去村庄北面的祈之馆找到解开封印的方法，才能打开能够传送到ハロン城的魔法







道路。更新了下装备后来到了祈之馆，向看守的女子表明自己身分后对方很高兴看到赛奥德亚。原来她就是和赛奥德亚有渊源的白魔法师波罗姆（ボロム）。由于魔之道并不安全，所以让两名魔法师跟着赛奥德亚一起行动。来到村庄右边的小屋，开启封印后众人进入了魔之道。

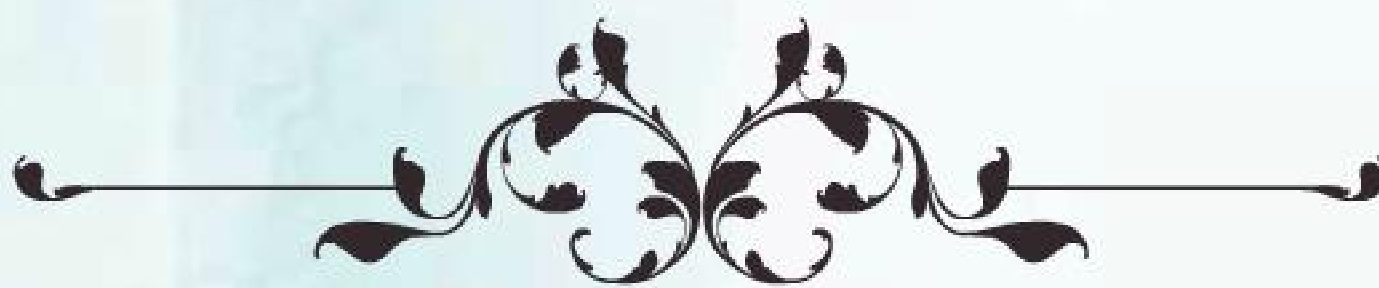
穿过秘道后回到了バロン城，但是门口的士兵却不让大家进去。察觉了异样的神秘男带领大家从水路入侵。来到城镇，在最上方的シドの家和左边的女子对话，得到バロンのカギ，然后就可以从村庄左下的门进入地下水路。

这里的通路都隐藏在墙壁里，B1F下方宝箱内有一把珊瑚剑。侵入主城后赛奥德亚忙着去寻找父母，而黑白魔法师则决定将这里的情报传达回去，然后离开了。控制神秘男进入内部，在王座处见到了赛西尔，然而对方却只是说着一些挽救世界和平的大道理……看来事情并不简单，逃出门后遇到赛奥德亚，赶紧带他离开了这里。然后两人商量去找希德和飞空艇。

下一个目的地是这里北西的“ミストの洞窟”。到达后这里守卫和城里的守卫态度一样，原来是魔物所伪装的，干掉后杀入内部。

这里会遇到一个名为ネミングウェイ的小红兔，以后可以在记录点看到它并购买物品。出来后赛奥德亚终于忍不住询问神秘男为什么要帮助自己。神秘男告诉赛奥德亚，这并不是要帮助他，而是为了追寻龙骑士。

在ミシディア村，长老望着天空，叹道“龙，在哭泣”……



## 莉迪娅篇
## 被封闭的幻兽们

上次战争结束后，莉迪娅回到了自己故乡ミストの村，这里众人正在纪念上次战争中逝去的人们。接着基尔巴特（ギルバート）也来到了此地，来帮忙复兴这个村庄，同时一起战斗的伙伴



也纷纷给予了援助。见证了赛奥德亚的诞生，和村庄的复兴后，莉迪娅回到了自己的另一个故乡幻兽界，但是会见幻兽王时却突然被传送走……

醒来后的莉迪娅发现这里的住民都被石化了。来到下层后从左边房间的传送点传送，见到了被石化的幻兽王和王妃。仿佛当年ミストの村时一样，莉迪娅的故乡又一次被毁灭了。不过莉迪娅不再是那个没有力量的小女孩了，这次谁也不能再从她身上夺走任何东西了。

回到上层并从传送点来到幻兽洞窟。在这里莉迪娅发现自己的召唤魔法也无法使用了，但是这并不阻碍莉迪娅的决心，黑魔法也同样强力。在出口遭遇了敌人的伏击，危机时刻露卡（ルカ）的飞空艇给予了炮火支援。在告诉露卡幻兽界情况的同时，ドワーフ城也遭受了攻击。原来那个和莉迪娅十分相似的召唤士少女将这里的水晶夺走了，她施放的召唤术让这里的士兵束手无策。已经获得三个暗之水晶的她，下一个目标显然就是封印洞窟内的最后一个水晶了。

乘坐飞空艇来到大地图左下的封印洞窟，好在这里的封印还没有解除。利用露卡母亲的项链解除封印后在最内部抢先取得了最后一块暗之水晶。出门后干掉来袭的墙壁魔物（建议睡到满月，这样莉迪娅的火魔法威力较大）。另外露卡手下的两个人偶可以发动连携，威力也很强。

可惜这些都是无用功，在门口，神秘的少女




轻松将众人打倒并夺取了水晶……看来地上的情况也不容乐观，于是大家决定乘坐飞空艇来到了地上，赶往バロン城。但是却接连遭受攻击，迫降到アガルトの村后寻找修复飞空艇的材料。

在村内更新装备并购买回复药后进入右上矿山。在这里B4F的宝箱内可获得需要的矿石。不过要和BOSS战斗，当它身体变红时要用“ブリザラ”之类的冰魔法消除它的火焰能力。建议莉迪娅行动槽满后不要行动，等BOSS变红了立刻施放魔法。

虽然获得了金属，但飞空艇损伤实在太严重，于是只能用两个人偶身上的配件来填补了。修理完毕后发生了地震，召唤兽泰坦正在破坏通往地下的通路。两人只能通过战斗来阻止，战斗最后出现了一个神秘的黑衣人将泰坦打倒了。并指引两人前往バフイル塔。

注：上弦月时，在アガルト矿山B4F最上方的小房间内会出现一个稀有怪“クアルトパペット”。干掉后会掉落ミスリルボルト、ミスリルナット这两个道具。成功收集后在最终章便能够有足够的素材来修理飞空艇，也就不用将两个人偶分解掉了。他们两个在最终章也会加入队伍。读取章节的通关存档可继续回去收集。




# 杨篇
# ファブール的师范

成为了ファブール的统治者后，杨（ヤン）依旧不断和手下切磋，来让各自获得提升。然而女儿老缠着他也要进行修炼，这让他十分头疼，毕竟女儿可是公主啊。这个时候收到报告，バロン城正在收集地上世界的水晶，这个举动实在是太奇怪了。此时僧侣又来报告，女儿阿修拉（アーシュラ）出走了……出于对赛西尔的信任，杨决定先去寻找女儿。

带着两个手下来到左上的ホブスの山，在山



顶找到了阿修拉。原来她只是想去看一下流星而已。杨想想自己是有点顽固了，便和女儿一起行动了。从左边下山来到流星的遗迹，这里的大地仿佛被腐蚀一般。在最下层众人看到了墓碑，这里埋葬着ファブール的高僧。这个时候出现了几个精灵，要杨注意保护水晶。

看来水晶的事情并不能完全放心，赶紧回城。在山顶众人看到了飞空艇舰队向ファブール袭去。回城后大家已经开始备战。由于战斗会造成无故的牺牲，所以杨决定只身前去看看究竟。谁知道对方不由分说就开始进攻，还发动了炮击。在水晶之间，带队前来的竟然是龙骑士凯因（カイン），他利用跳跃将风之水晶夺走了……

虽然很沮丧，但是事情还没有结束。阿修拉告诉大家，只要将水晶夺回来就好了。这番话激起了杨心中的战意，杨决定前往バロン探个究竟。出城右边坐船，途中船遭遇了魔物的袭击，只能先在アダマン岛稍作停留。杨带队寻找补给，但迟迟没有回来，于是阿修拉决定群寻找父亲。




原来这个时候杨也迷路了……前进途中女儿成长的情景历历在目。最后控制阿修拉来到了一个棕榈树场景，调查树后会发生战斗。这个乌龟怪十分坚硬，物理攻击不起效果。这个时候阿修拉想到了以前父亲教授的碎石训练，学会了新技能，利用新技能和赶来支援的杨的“ためる”，可以轻松搞定这个家伙。获得补给的同时，杨也承认了自己女儿的实力，可以使用新连携技“双翼乱舞”了。终于能再起航了，然而挡在杨面前的却是一个大漩涡……




# 帕罗姆篇
## 魔道士，前往森和水之都



船在航行中，船长无比忧郁，因为这里钓不到鱼。而吃不到鱼的帕罗姆（パロム）则火气也越来越大……原来ミシディア的长老要帕罗姆这个不会白魔法的人去帮忙トロイア国进行神官的修炼，同时自己想进行贤者试炼的要求也被否了，所以这次的旅行让他非常郁闷。

由于罗盘丢失，离开ミシディア村已经好久了，但还是只能漫无目的航行。不过经过了这么久，船长终于看到了トロイアの岬。从这里过西边的桥再往上，就能到达陆行鸟之森了。在地图左边的陆行鸟之森内骑上黄色陆行鸟，穿过河流来到了トロイア城。

来到神殿，得知了任务的详细。原来这里原本的8大神官有一个病倒了，所以需要填补新的神官。这次要参与修行的神官叫雷奥诺拉（レオノーラ），8年前来到这里后就志愿成为神官。虽然帕罗姆不能使用白魔法，但长老的决定肯定有其深意在。况且雷奥诺拉也觉得使用魔法的精神修炼都是一样的。于是帕罗姆便被委托陪雷奥诺拉去修道の塔。

先一直向上来到陆行鸟之森，然后向下过两条河后就可以来到修道の塔了。在这里帕罗姆教会了雷奥诺拉火、冰和雷三个属性的黑魔法。同时这里的守关敌人也需要用相应的魔法来攻击。成功抵达最上层获得证书后，乘陆行鸟回城。

在城内，帕罗姆询问起为什么要在神官的试炼中设置必须要黑魔法才能打倒的魔物。原来神官们察觉到了这个世界的不稳定，于是需要寻求保护水晶的手段。而世界不稳定的来源则是バロン。

说完后雷奥诺拉带这帕罗姆去休息，然而没过多久便传来了バロン的舰队正在赶往这里的情报。毫无战斗力的这里显然无法守护土之水晶，于是帕罗姆便建议神官们将水晶交给自己，并对敌人说水晶被小偷偷走了……

拿好水晶后神秘的召唤士少女到来了，帕罗姆和雷奥诺拉只能带着水晶从秘道逃走。为了避开追兵，两人决定去磁力洞窟（之前要把身上的金属装备换掉）。先去上方的陆行鸟之森，找到黑陆行鸟后会自动来到磁力洞窟。

然而敌人并非那么简单，还是追了上来。在



内部，遇到了这里的守护者暗之妖精，它魔法十分厉害，最好挑黑魔法比较弱的月龄来战斗。

而后对方会召唤魔法无效的暗黑龙，这个时候召唤兽希瓦出现将暗之妖精消灭了，原来召唤士少女已经追到了这里。帕罗姆让雷奥诺拉先走，而自己则带着水晶石化自己，这样只会召唤的敌人就要费一番脑筋来分离自己和水晶了。然而雷奥诺拉却没有真正逃走，用清洁术将帕罗姆变了回来。原来雷奥诺拉就是帕罗姆小时候一起玩的小女孩，雷奥诺拉知道活泼任性的帕罗姆会用这种牺牲自己的方法，所以阻止了他。这时深深的羁绊让两人学会了新的连携技，可惜在强大的敌人面前却毫无用处。

水晶最终还是被夺走了……洞穴里只留下帕罗姆不服气的呼喊。




## 艾吉篇
## バフイル的鼓动



艾吉（エッジ）正在和手下训练，此时空中产生了异变，原本的月亮竟然又回来了。为此艾吉决定一个人去看个究竟。在门口四个手下也跟了过来，并强烈要求代替艾吉前去地球各处侦查情报。之后会让你选择选用哪名角色进行行动。每名角色的剧情都会在固定的月龄下行动，不过每个人的物理能力和忍术能力都差不多，根据月龄自己调整战术就好。另外这里要注意一点，角色死了章节就结束了……记得勤记录。

## 月光之章

月光（ゲッコウ）来到了流星坠落的现场，为这里地狱般的景象而感慨。同时也见到了召唤士少女和僧侣起了冲突，但是僧侣却不是对手（剧情最后选第二项不上去帮忙）。将他们安葬后月光决定继续追寻少女的踪迹。

## 残月之章

残月（ゼンゲツ）来到了ドワーフ城，在这里因为跳了不高而受到了怀疑。不过混过去后得知了酒场的地点。从武器店和防具店中间往上来到酒场，这里可进行记录。出来上楼梯后再向下出门，可来到外城，在这里看到了バフイル塔的异变。然后通过洞穴就可。

## 十六夜之章

イザヨイ（十六夜）来到了トロイア村。大家都在为バロン来进攻的事情而恐慌。先去右下水池接受训练，剧情后在上方森林乘坐陆行鸟过河，来到下方的修行之塔。由于门带有封印，所以攀着外壁来到了顶部。干掉顶部的魔物后感受到了バフイル塔的异变。赶紧出塔乘坐右边的定期船离开。

## 月轮之章

月轮（ツキノワ）随着海浪漂流到了ミシディア，不过在这里的魔法修行却不怎么顺利。被老师训斥了一顿后来到了村庄右下，对话后被变成青蛙。于是可以进入上方的祈求之馆，偷听谈话发现似乎有重要的事情发生，为此poro赶去了修行之山。为了弄清楚事情，ツキノワ也跟了过去。一路往右来到修行之山，这里途中的宝箱都有魔物守护，除了几件装备其他都是回复药……在最后的石板处发现目标跟丢了。但却发觉了バフイル塔的异变。赶紧离开修行之山，乘坐下方陆行鸟之森的陆行鸟来到大地图内村庄左边的海峡。




在手下纷纷出动后，艾吉也开始了行动，出城后向左来到エブラーナの洞窟。这里一路宝箱多多，不久后就进入了バフイル塔。在塔内固定地点会发生剧情战斗，之前派出的手下会一个个回来加入战斗（当然你要保证那些章节中不死人）。在最内部，见到了召唤士少女，艾吉上前时脑中却出现一个声音。“赶快回去，你赢不了她。”眼前浮现的是父母还有宿敌的影像……不过最后艾吉还是迎向了召唤士少女。

面对少女召唤出的伊弗里特，众人显然不堪一击。不过想要全灭己方没这么容易，艾吉触发了内部的机关开始了逃跑。途中会遭遇到伊弗里特的追赶，不要战斗，直接按住L+R键来逃跑。最后来到了原本放置新型飞空艇的地方，但是飞空艇却不止所踪。似乎是穷途末路了呢，召唤士少女说到。与其被敌人杀死，不如放手一搏。艾吉等人从仓位的空隙跳了下去。

然而莉迪娅的飞空艇正好经过下面……所谓主角光环就是这么回事啊。在飞空艇上艾吉惊讶地看到了黑衣人。他的身分究竟是谁?





# 波罗姆篇
# 从月球上消失的魔导船



又回到了上次战争时的情景，把帕罗姆拖回来后（村庄左下、右下和右边），帕罗姆对自己困在这里将得不到提升而抱怨。于是长老便准许他们出去旅行，同时也希望低调乖巧的波罗姆也借此机会得到成长。

最初前往的地方是カイポ，也是贤者テラ的故乡。帕罗姆一心想像テラ老伯一样成为贤者。然而贤者这个称号却并非要受到谁的封号，而是要受到世界中人们的承认。就算能够同时使用黑白两个种类的魔法，也要保证不用在坏的地方。而テラ则是在数十年的旅行中不断帮助别人，才能够被称为贤者的。

来到沙漠中心的小镇カイポ参拜了テラ的墓碑后，帕罗姆决定到地下水道进行修炼。地下水道在地图右上，最后要和章鱼怪对决。战斗时用冰魔法攻击本体。周围的触手再生很快，可以上个全体减速（スロウ）然后放任不管。胜利后波罗姆告诉帕罗姆，想要成为贤者，更多的应该考虑魔法的使用方法，而不是不断用魔法打倒大怪兽。

数年后，波罗姆乘坐飞艇来到了ミストの




村，当然旅途过程中依旧不断和帕罗姆斗嘴。虽然是来拜访一下莉迪娅的，但帕罗姆却提出了想去幻兽界的要求。于是乘坐飞空艇来到了地下。先问候了一下ドワーフ王，同时队伍里又多了个露卡。

下一个地点就是幻兽洞穴了，在抵达幻兽界的传送点处后，莉迪娅却告诉大家试炼结束了。因为凡人进入幻兽界的话，会因为幻兽界和现实世界的时间差而产生巨大变化。了解这个后大家便回到了飞空艇，旅途结束。

回想结束，时间又回到了现在，长老告诉了波罗姆不派遣她去ミシディア的理由。那就是两人都需要独立，这次帕罗姆去教学的话自身也能够学到东西而成长。而波罗姆则可以通过这段时间来更好地考虑自己的前进方向。

此时，长老感受到了龙在哭泣，而水中则浮上了一艘魔导船。集合众人后长老告诉大家现在需要借助龙骑士凯因的力量，而凯因则在试炼之山，于是波罗姆自告奋勇前去。在山顶，原本接受试炼的地方已经被破坏殆尽。

父神最后的话语便是希望波罗姆将这份精神给传承下去。离开时受到了僵尸群的袭击，此时凯因出现救下了大家。波罗姆将长老的话告诉了凯因，希望利用他的力量来帮助バロン。经过一番劝解，凯因加入了队伍，目标是バロン。

乘坐陆行鸟回到ミシディア，然而这里却正在遭受袭击。赶紧穿过水晶之间救下长老。看到大家回来了长老十分安慰，并告诉大家魔物是从魔之路涌出来的，为了了解真相凯因决定前往バロン。波罗姆追出去时却见到了召唤士少女，这次她召唤出雷神莱姆将大家打倒了。此时凯因出现了，并带着水晶。他和召唤士少女达成了条



件，将水晶给她，但是要见到赛西尔，并杀掉他。面对这一切事情波罗姆不知所措，这时候她想到的只有帕罗姆……

# 基尔巴特篇
# 星落的ダムシアン



战争结束后基尔巴特一直支援各个国家的复兴，但是自己国家的财政却很让大臣们头疼。这一切都由财政秘书哈露（ハル）维系着，而基尔巴特心里依旧放不下安娜。

第二天，开会时谈到了流星的事，于是哈露便自荐前去调查。然而到了晚上都没有音信，便决定到白天就排遣增援。然后基尔巴特前往右上自己的房间休息了。梦中基尔巴特听到了自己熟







悉的琴声，而安娜则悲伤地望着自己……

醒来后基尔巴特决定去流星的遗迹看一下，带着卫兵来到地图右边的坠落点。在内部找到了哈露，经过调查这次坠落和附近的腐蚀情况超出一般，看来和重现的月亮有关。然后大家离开这里，出去时看到了バロン的飞空艇，看来是有指示来了。接见时候时对方却十分冷淡，只说了会派人调查流星就离开了。

这个举动让基尔巴特十分不解，事态并不简单，但赛西尔到底在想什么？看来只有亲自去见一面了。带队通过右下的地下水路，来到カイポ。一进村哈露就病倒了，长途跋涉的劳累加上沙漠的温热……要治疗这个病只有去オントリオンの洞窟找到卵才行。

晚上，基尔巴特在墓碑前又见到了安娜悲伤的样子。之后テラ出现，告诉基尔巴特，安娜只是希望他好好活下去而已。第二天基尔巴特开始启程去找药，オントリオンの洞窟在之前王城的右边。需要穿过地下水路回去，而这次只有基尔巴特一个人进行战斗。满月时可以成功在オントリオンの洞窟拿到药。然后回来，看到没事的哈露，基尔巴特也松了口气，自己累倒了……

事情告一段落后从右边海边港口乘船前往バロン。终于见到了赛西尔，然而表面上正常的对答背后却透露着异样的感觉。同时王妃罗莎和王子的去向也回答得十分含糊。最后对方送给了基尔巴特一个小箱子。似乎了解到了什么的基尔巴特最后将ダムシアン花赠与了赛西尔便离开了。

在回程的船上，基尔巴特告诉秘书，那个赛西尔就是个冒牌货，连基尔巴特带去的是什么花都不知道。ダムシアン花能够相隔很远互相传递声音。之后基尔巴特掏出了自己留着的ダムシアン花，从中传出了一男一女密谋毁灭ダムシアン的对话。从对话中得知他们已经算计好了基尔巴特，看来那个小箱子里是什么已经不言而喻了，就是当年毁灭ミストの村的指环。

这个时候，基尔巴特的船也被巨大的旋涡阻挡住了……

# 凯因篇
# 龙骑士归来



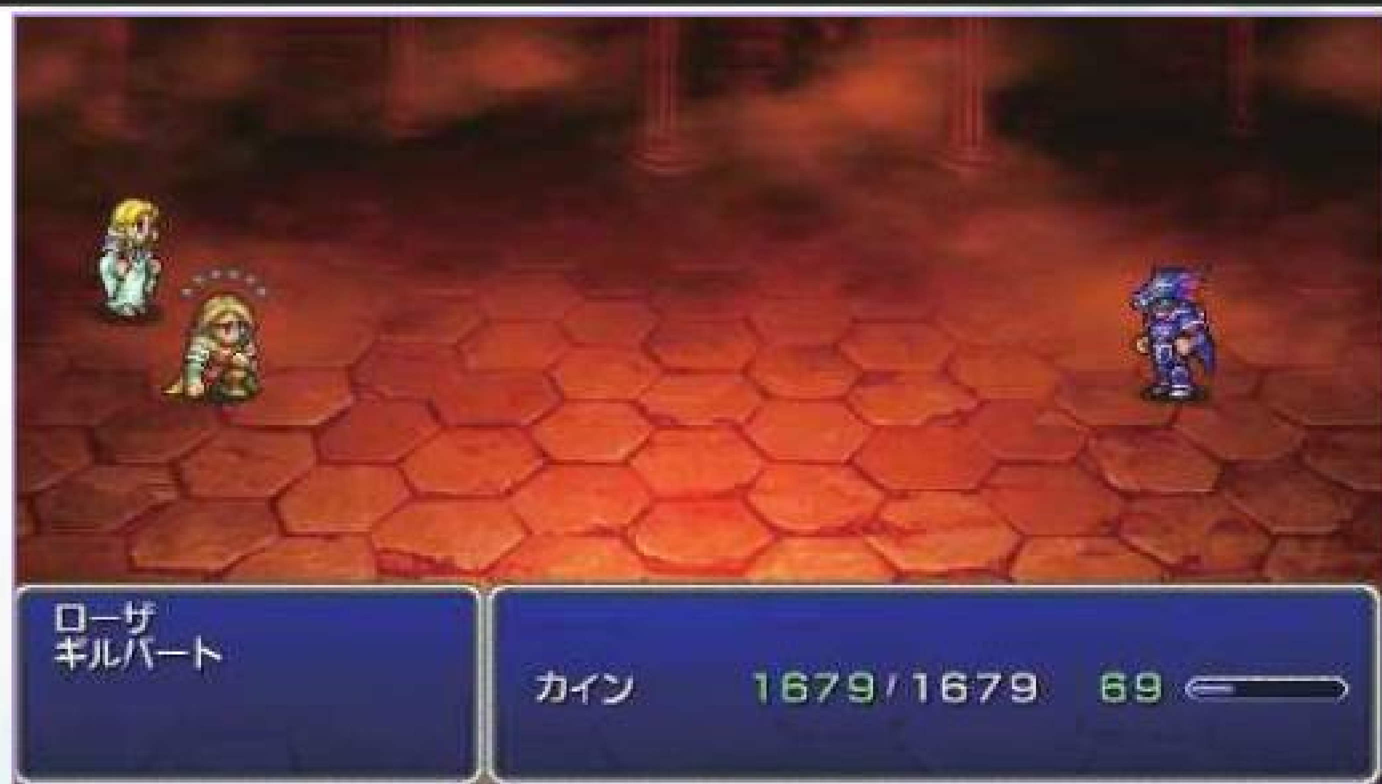
控制凯因走下试炼之山，然而由于过去的束缚让他还没做好下山的准备。这个时候耳边竟然想起了一个声音在呼唤他。觉得奇怪的凯因只得上山查看一下，一路来到石碑处。凯因进入了赛西尔接受试炼的地方，镜子中出现了一个影子，并向凯因袭来……

画面一转又回到了山顶，凯因突然听到了呼救声，原来是波罗姆遭受了僵尸的攻击。他们受命来见凯因。而之后的故事和波罗姆篇中一样，凯因和召唤士女子达成协议，去见赛西尔，并准备杀掉他。

跟随召唤士少女穿过魔之路，来到バロン。途中虽然问了她许多问题，但一个都没得到回答。来到バロン城，在王座之间召唤士少女询问凯因的真实想法。而凯因则很明确地表达自己必须要杀了赛西尔。既然这样就帮忙把剩下的两个水晶带来吧，这便是少女和凯因达成的完整协议。乘着飞空艇，凯因开始了行动。

于此同时在ミストの村，赛奥德亚和神秘男




正计划如何前往バロン。由于左边的道路断了，只能从右边的断崖前进了。攀过这里后两人正好看到前往ダムシアン的飞空艇，于是便赶了过去。在飞艇上，龙骑士回忆过去。原来镜子战斗时内部的影子胜利了，这也是长老说所龙在哭泣的真相。而现在夺取水晶干掉赛西尔成为了他真正的想法。

先在カイポ整备一下，更换装备并去宿屋睡一觉。晚上，遭到了僵尸兵的袭击，看来白天必须快速赶路了。早上后，两人进入右上地下水道前往ダムシアン。

此时凯因已经来到了ダムシアン，基尔巴特显然不可能那么简单把水晶交给他。在准备和基尔巴特开打时罗莎出现了。但罗莎的劝解却一点也改变不了凯因的决定：把赛西尔干掉，将罗莎占为己有。想着这个的同时飞艇上的手下也冲了进来。面临诸多敌人，基尔巴特不慌不忙地打开了之前拿到的"礼物"。到处乱窜的炸弹魔把敌兵都给干倒了……

这时赛奥德亚一行也干掉章鱼怪，通过了水道。然而到达城堡时凯因却已经把基尔巴特打倒，并带着罗莎乘上了飞空艇。此时希德赶来增援，却无法阻止他。来到ダムシアン城内，众人见到赛奥德亚没事而很高兴。不过得知罗莎被带走后神秘男却十分激动，强烈要求希德发动飞空艇进行追击！

另一边，凯因回到了バロン城，并盘算着如何在罗莎眼前将赛西尔杀掉。此时赛奥德亚一行也赶到了（降落后先在村里多买点回复药），见面后罗莎惊讶地叫出了神秘男的名字——凯因。而身着铠甲的则是镜子生成的冒牌货。那个邪恶的龙骑士妄图通过再一次对决彻底干掉真正的凯因。

"承认吧，把赛西尔干掉，夺取罗莎，这些都是你内心真正的想法！"假冒的龙骑士怒吼着杀了过来。战斗中算好血量，提前用回复药打持久战就好。

"的确，你所说的这些都是我。我不会否认这些，反而我会全盘接受你。"面对对方的质问，凯因抛弃了一切杂念。一闪之间，假龙骑士消失了。众人夺回了三个水晶，而战胜心魔的凯

因则穿上了很酷的衣服，转职成了圣龙骑士……到了决断的时候了，众人进入内部，见到了坐在王座上的赛西尔。




# 月之民篇
# 追忆的青色星球



虽然赛奥德亚去参加的只是一个简单的考验。但身为父亲赛西尔还是十分担心，好在罗莎就十分开明。这个时候在天文观测台，另一个月亮出现了……这也是一切事情的开端。

上次战斗的梦魔依旧困扰着高贝兹（ゴルベーザ），然而这时高贝兹感受到了强烈的邪恶气息，并苏醒了过来。为了寻找弗苏亚他开始前往地下溪谷。这里不会遇到杂兵，但是特定的地点会触发强制战斗，由于高贝兹不会回复，用黑魔法快速秒掉敌人才是上策。迷宫中有回复之壶，MP应该不是什么问题。同时这里注意查看墙上的裂缝，许多通路都隐藏其中。




进到月の民の馆，高贝兹发现这里的水晶都变成了血红色。逐一对话后发现事情比想象中严重，于是向下出门，撞见了弗苏亚（フースーヤ）。原来他也感受到了异样，并苏醒了过来。两人开始结伴行动，通过月の地下通路。由于弗苏亚的加入，回复也不成问题了。由于两人的黑魔法都十分强力，整个过程就像两个重炮一路轰过去。

出来后向下是小红兔的村庄，它们会告诉你幻兽神の洞窟在这里的东北方向。从右边洞穴出去后，上方的洞穴里有把吸血剑，可以用到很后期。

来到幻兽神の洞窟，在B2F和B3F的细长道路上会遇到モルボルカウント，是无法逃跑的强制战斗。这个怪会各种异常攻击，物理攻击也很强力。优先用强力魔法快速打倒就好。最内部，幻兽神被石化了，看来和那个坠落的陨石有关了，弗苏亚建议去调查一下流星落下迹。

用白魔法テレポ传送出去后往下，就来到流星落下迹。在这里两人遭遇了神秘的召唤士少女，她向两人询问水晶的所在。拒绝合作后就开始了战斗，第一次战斗她会召唤出阿修罗。不要管阿修罗，直接攻击召唤士少女，不久后就能结束战斗。

胜利后弗苏亚觉得对方的目标是水晶，要赶紧回去看看才行。于是从原路返回月の民の馆。在这里，两人发现水晶都失去了光辉，而紧接着少女却出现了。原来她的目的是要两人带她来到水晶的所在。于是战斗又开始了。

这次对方召唤出的是リヴァイアサン，同时召唤士少女自己也会发动强力魔法。抢先给自己上个魔法护盾“シェル”是个不错的选择。攻击方面当然依旧优先攻击召唤士少女，但弗苏亚



则要注意回复两人的血量。胜利后水晶开始碎裂了，而召唤士少女则又出现一个分身，并通过传送离开了。

照这个情况看来沉睡的月之民也有危险，于是两人开始赶往内部。而前进过程中，水晶也开始不断地碎裂。在最后一层，随着水晶的破碎原本被封印的ゼロムス也苏醒了过来。这场战斗中两人可以使用连携技“W黑魔法”，然而打到最后ゼロムスマインド施放了全屏大爆炸。弗苏亚用最后的力量将高贝兹送上了魔导船。

睡梦中高贝兹回忆起了和赛西尔战斗的种种，莉迪娅的召唤兽救场，テラ耗尽性命召唤陨石，以及弟弟刚出生的时候。这次回到蓝星，将会有怎样的发展呢……




# 真月篇
# 星噬



（注：本章将继承前几章的存档，建议将罗莎的等级练一下，这样最后BOSS战时会简单不少。）

忍者王子艾吉认出了高贝兹，不过现在不是互相战斗的时候，高贝兹目标明确，将航向直线指向バロン城。バロン城内，对峙的双方也是火药味十足，一触即发。然而这个时候更严重的事情发生了，从月亮上开始掉下大量的陨石，同时月亮也开始换换接近这个星球，整个世界陷入一片混乱。

来到バロン城后发现这里弥漫着紫色的雾，无法靠近，只能回到飞空艇另想办法。进入飞空艇选不飞行，可以进入船舱，同伴会给与下一步行动的提示。先来到ミストの村，这里被迷雾笼罩。莉迪娅感受到了母亲的存在，这个时候母亲的声音传来。要莉迪娅去解放世界各地的召唤兽再回来，母亲将把力量借给莉迪娅。

## シヴァ

来到トロイア城，在这里发现被冻住的众人和空旷的水晶房间。然后来到磁力の洞窟，在最内部发生剧情，和希瓦（シヴァ）战斗。注意当发生剧情后就不要攻击了，等她自动认出莉迪娅。其他需要战斗的召唤兽也是一样，再打下去要不放大技能灭你，要不你杀掉召唤兽，这都不是个好结果。

## シルフ

先来到ファブール城，在王座旁シーラ给了“爱のフライパン”和“爱の玉じゃくし”。注意途中不要和精灵对战，开启了战

斗也可以逃跑。然后来到沙漠村カイポ，在右上民家看到了病倒的杨和阿修拉，分别使用这两个道具后可让他们苏醒过来。两人加入冒险的同时シルフ也加入了。

## イフリート

来到エブラーナ城，这里被火焰所包围。分别前往左右两个塔内干掉两个火焰巨人。途中会早到イフリート的追击，直接逃跑。然后中间的通路就开了，进入后发生剧情，艾吉在炎天王的帮助下学会了新的连携技。接着就是和イフリート的战斗了，打到一定HP后发生剧情停手即可。




## ラムウ

进入ミシディア村向上就可触发战斗。和其他召唤兽一样不要把他打死……不过个人感觉这个召唤兽是比较强的一个，打之前要练下级。




## タイタン

来这里前先让波罗姆回到队伍。然后来到アガルトの村，和上方少女对话就可和タイタン对战了，当其施放地震术时波罗姆会出现给大家上漂浮。接着在下场战斗中收服タイタン就可。

全收集完毕后回到ミストの村，村民见到所有召唤兽都被解放后将雾散去走了出




来。而雾则是一些有召唤能力的小孩弄的，他们将母亲的召唤兽龙给了莉迪娅。然后可去ダムシアン城让哈露加入。

再次来到バロン城，赛西尔正在召唤奥丁并对大家下杀手。然而奥丁却用强烈的意志抵抗住了，而赛西尔也因此恢复了清醒认出了哥哥。这下大家的矛头都指向了召唤士少女，不管她有几个分身，我们都将把她消灭。

这场战斗比以往都严峻，最后的出战人员是高贝兹、罗莎、赛奥德亚和艾吉。由于不能练级，就看你以前章节的积累了。战斗中罗莎专心回复，并上好魔法护盾。然后就是慢慢耗了，最好把月龄变成上弦月，这样对方的魔法攻击就不会致命了。期间对方会召唤巴哈姆特和水龙，还会放陨石术，只要撑过去，就离胜利不远了。

终于胜利了，然而转眼间又出现了四个少女……不过由于水晶已经收集完毕，她们也便不在此恋战了。高贝兹告诉大家，那个新出现的月亮并非原本的月亮，而那些召唤士少女们则是特地过来夺取水晶的。那么下一步就是去她们的月亮上算总账了。要前往月球，就只能乘坐魔导船了。




# 终章 前篇

在魔导船上，赛西尔终于清醒了过来。而魔导船则由于月球的引力而降落了。和船员对话可



以编成队伍，根据你喜好选择好了。上层两边的通路就可以出去，门口的兔子卖一些十分有用的消耗道具，但价格死贵……

朝左上走就来到了地下溪谷。这里的流程十分简单，就是下到下层，然后BOSS战。胜利后可休息、记录，并开启回去的传送点，你可以交换人员。而大多数BOSS都是之前战争中的BOSS，这里就简单介绍下，并列举一下可获得重要装备。

| 楼层 | BOSS | 要点 |
|---|---|---|
| B3F | ベイガン | 直接攻击身体，注意他会给自己上魔反盾。 |
| B4F | メーガス三姐妹 | 集中物理攻击中间的胖子。 |
| B5F | ルゲイエ | 这层有两个源氏防具和吸血枪。 |
| B7F | スカルミリョーネ | 土天王，要连续三场战斗。 |
| B8F | カイナッツォ | 攻击到一定程度后他会吸水，干净用雷电魔法攻击。 |
| B9F | バルバリシア | 头发卷起来时要用龙骑士发动跳跃来解除。 |
| B10F | ルビガンテ | 可选择让艾吉和他单挑，胜利后会额外得到“炎のマフラー”。 |
| B11F | せいぎょシステム | 将会加血的小球先干掉，然后给激光小球上减速。接着物理直接攻击大的本体。 |
| B12F | アスラ、リヴァイアサン | 队伍里带上莉迪娅。然后和这两个强力幻兽对战时会发生剧情。 |
| B13F | 暗黑骑士 | 这里想要完美完成剧情，队伍的变成很严格：赛西尔、罗莎、赛奥德亚、凯因和高贝兹。不然要不被BOSS秒杀，要不高贝兹在剧情中牺牲。 |

在13层的尽头，大家看到的是暗黑骑士，原本困在镜子中赛希尔的心魔。这次他找到了机会取下主角的性命，然而高贝兹却替他挡下了这一击。身为家人，决不可能让高贝兹一人背负这场战斗，罗莎的治疗和护盾法术让高贝兹又恢复了活力，而同时其余三人也在站了起来。

“你就是我，但不是真正的我。只是我的一部分。”将黑骑士打倒后，赛希尔终于取回了自己的所有力量。然而战斗还没有结束，下面就是直捣幕后黑手老巢的时候了。








## 终章 后篇

和前篇一样，这里的战斗依旧是迷宫加BOSS的组合。想要前进，就要打倒途中登场的水晶BOSS。同时你还可以通过传送回到门口进行补给的。此时随着剧情的进行，存档点还会发生各种剧情，让特定角色习得连携技。下面依旧将BOSS的一些攻略要点例举一下。

| 名称 | 获得装备 | 要点解说 |
|---|---|---|
| リッチ | アサシンダガー | 5F左上。1代土水晶守护者，相对简单。 |
| マリリス | ライジングサン | 5F右上。1代火晶守护者，用冰魔法攻击。 |
| クラーケン | トリトンダガー | 5F左下。1代水晶守护者，用雷魔法攻击。 |
| ティアマト | ドラゴンクロー | 5F右下。1代风晶守护者，用火魔法攻击。 |
| ベルゼブル | ロキのたて琴 | 9F左上。用两个魔法师群体上魔法反射，另外两个用黑魔法轰。死人了用道具。 |
| アスタロート | セラフィムメイス | 9F右上。没什么好注意的，打不过去就是等级不够。 |
| キングベヒーモス | タイガーファング | 9F左下。物理攻击强力，月龄设为满月。同时战斗中也上好物理护盾，并记得用分身等技能，防止被秒。 |
| テツキョジン | ギガントアクス | 9F右下。同上，还有这两个怪死前会放陨石，运气不好的人吃不到经验值…… |
| ケルベロス | トールハンマー | 13F左。特点是三连续的全体魔法攻击，调整月龄可减少威胁指数。 |
| 2ヘッドドラゴン | ホーリーランス | 13F左上。会两连续攻击，基本上攻击种类只有普通攻击、单体大魔法和麻痹三种可能性。 |
| アーリマン | マサムネ | 13F右。开场就全体死亡倒数，同时还会给人加速。由于不会其他攻击，所以带多点凤凰之尾，打好时间差来复活人，利用间隙来攻击就可以了。 |
| エキドナ | ペルセウスの矢、ペルセウスの弓 | 13F右上。平常的普通攻击不造成威胁，但会放和融和地震等高级魔法。做好应对措施就好。 |
| オメガ | 英雄の盾 | 14F游走的怪，迎面撞上后会战斗。建议以后装备好了再来，属于挑战性质的BOSS了。 |
| ギルガメッシュ | — | 大家熟悉的老朋友基加美什。前面的BOSS能过这个就是送的。虽然中途强化了自己一次后会棘手不少，不过已是强弩之末了。胜利后他会“内裤”地吐个槽…… |
| 神龙 | ラグナロク | 14F二阶段左边宝箱的守护怪，各种强力全体魔法让人应接不暇，也是系列常驻的挑战性质BOSS了。 |
| アトモス | ローブオブロード | 14F歪みの空间的BOSS。战斗中他只会放陨石术……各种陨石。 |
| オルトロス | ほうちょう | 15F左边。FF6中的恶搞角色，会用各种状态异常法术。 |
| 魔列车 | むつのかみ | 15F右边。物理攻击比较有效。 |
| アルテマウェポン | アルテマウェポン | 强力BOSS，对你综合实力的考验。HP减少到一半后会强化自己并放超级魔法，没有等级和装备的积累基本上过不了。 |
| エンカウント | デスゲイス | 在15F随机走路遇敌随机遇到。 |

在20F，终于又遇到了召唤士少女，她召唤出了巴哈姆特……战斗中每倒数5秒就会施放一次千兆核融术，你要在抵御攻击的情况下攻击巴哈姆特。攻击到一定程度后，当队伍里有莉迪娅在时，会发生剧情。在幻兽王的努力下，巴哈姆特恢复了清醒，召唤士少女则自食其果。

在回收了所有水晶后，众人站在了一切的幕后黑手面前。自称为创造者的他丝毫不将众人放在眼里。而制造大量人工生命体也就是召唤士少女，来夺取水晶，也是为了满足他所为的进化计划。那么最后，就让他看看被称为低等生物的主角们的厉害吧。

战斗有多个阶段，但相信到了这里的玩家，对于任何强敌都习以为常了。尽情去享受这最后的战斗吧！




The End




本作的素质很高，内容也很充实，但相比NDS版反而少了一些新增要素，如能力继承、迷宫踏破等，未免遗憾。游戏的画面相当精美，自动战斗的速度大大提升了游戏的爽快感，尤其是《月之归还》的全篇收录几乎可以将本作看成掌机上的全新《FFIV》。



文 苍穹 美编 Juxi




由于时间所限，在上辑的攻略中只包括了前三章22关的攻略内容，本辑攻略将为广大玩家送上余下18关的任务内容以及专属武器打法要点。除了任务和武器外，本作的收集要素还是颇为丰富的，追求完美的玩家可以耐心玩上好一阵子了。

攻略 GUIDE THROUGH 透解

NINTENDO 3DS

**战国无双 编年史**

战国无双 Chronicle

| | | | |
|---|---|---|---|
| Koei Tecmo Games | ACT | 2011年2月26日 | 日版 |
| 1人 | 6090日元 | 无对应周边 | |

# 关卡攻略

## 最终章 乱世终结

本章开始战斗有东、西军之分，完成任意一侧的关卡都能推进故事发展。而想要开启某一侧的关卡，则需要与该阵营武将的友好度达到一定程度，比如西军方面是石田三成、岛左近、岛津义弘、真田幸村等；东军方面则是德川家康、本多忠胜、服部半藏、稻姬等。如果某一个关卡无法开启的话，建议利用战后的对话事件优先提升相关武将的友好度。

再次说明一下武将的专属武器拿法需要在难しい难度以上完成指定关卡的金任务，这样在战后的结算画面时就能自动获得专武。而当武将的等级升至99级时能力便会达到上限，如果取得了专属武器的话，战后会出现“限界突破”的文字提示，此后该角色的各项能力就会继续成长了（但等级不会变化）。

### 1600年 伏见城の战い（西军）

【难度：9★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒鸟居元忠；击倒本多忠胜 |
| 败北条件 | 本阵头败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 西军の威压・壹 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒池田辉政，压制东北砦 | — |
| 西军の威压・贰 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒有马则赖，压制西南砦 | — |
| 绊が语る理由 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒福岛正则，阻止其入侵西军本阵 | — |
| 交涉 | 4★ | 增田长盛的体力保持在一半以上 | 道具 | 护送增田长盛前往伏见城 | — |
| 火のあるところに策あり | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 护送2名火计兵长分别到达伏见城 | — |
| 伏见城の激斗 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒驹井直方、松平家忠、佐野纲正 | — |
| 伏见城の一番长い日 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 突入伏见城，击倒鸟居元忠 | 火计成功后触发 |
| 历史に名を刻め | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒鸟居元忠、井伊直政、神原康政，阻止其入侵西军本阵 | 火计失败后触发 |
| だから退すぎたのだ | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒服部半藏的4个分身，阻止其入侵西军本阵 | *参看打法要点 |

**专属武器** 石田三成——志那都神扇

**打法要点** 初始需要压制的两个城砦内有大量的铁炮兵，建议把视角转到看不见他们的地方，这样其就不会射击，在成功压制后再花时间清掉这些烦人的杂兵。随着我方增田长盛的出现，福岛正则随后便会登场，骑马飞奔的他初始位置有一定的随机性，且距离我方本阵很近，一定要迅速派人挡路。增田长盛的交涉任务完成后，两个火计兵长会在东北和西南出现，附近的诘所则会涌出大量的伏兵，一定要在其身边进行保护，将两个兵长送到伏见城下后还需完成“伏见城の激斗”后火计才会发动，因此建议每名兵长身边安排两名角色，一个防守、一个进攻。整个战斗的过程都要求“快速”，起火后立刻冲入本丸击倒鸟居元忠，本多忠胜率领着大量援兵到来时，金任务也随之触发。

## 1600年伏见城の战い（东军）

【难度：9★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒石田三成 |
| 败北条件 | 鸟居元忠或本阵头败走 |
| 战后事件 | 万民を想い决战へ |
| 战う | 无影响 |
| つらい | 福岛正则友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 南西砦の制压 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 在宇喜多秀家到达伏见城之前，压制西南砦 | — |
| 北东砦の制压 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 在吉川广家到达伏见城之前，压制东北砦 | — |
| 救援 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒岛左近，救出神原康政 | — |
| 东军の意地 | 4★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒100名敌兵（限制时间2分钟） | — |
| 火计工作の阻止 | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒3名火计兵长，阻止其到达伏见城 | — |
| 奇袭作战 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒杂贺孙市，阻止其奇袭东军本阵 | 敌方火计失败后触发 |
| 伏见城を守れ | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒5名隐秘头，救出鸟居元忠 | 敌方火计成功后触发 |
| 增援阻止 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒长束正家、增田长盛，阻止其到达西军本阵 | — |
| 鬼岛津を打ち碎け！ | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 在岛津义弘击倒100人以前将其击倒 | *参看打法要点 |

**专属武器** 无

**打法要点** 金任务出现的推定条件为完成前6个任务并保证自己的击破数在300以上。初始的两个城砦压制任务，需要要利用破防的招式来快速击倒守备头。随后本关的难点登场，救援、杀敌、阻止火计、杂贺孙市奇袭这几个任务连续出现，需要四处“救火”很难兼顾到杀敌数。首先建议换上一到两个有“神算”的角色，配备“练技增加”效果的道具，不断使用减缓时间流逝的战技来给我方争取时间。救援神原康政时可以利用一下中央的忍道，东侧的火计兵长移动最慢，可以派人牵制他，其他人则骑马迅速提升杀敌数，这期间记得击倒从中央砦杀出的岛津义弘。在击倒杂贺孙市后击破数到达300的话，岛津就会再次出击并触发金任务。

## 1600年关ケ原の战い（西军）

【难度：9★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒德川家康；玩家操纵角色全部到达退却地点 |
| 败北条件 | 石田三成或本阵头败走 |
| 战后事件 | 分かれた道 |
| はい | 石田三成友好度↑ |
| いいえ | 石田三成友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻め来る东军を食い止めよ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒福岛正则、井伊直政，阻止其入侵西南砦 | — |
| 先锋部队を击破せよ | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒细川忠兴、黑田长政 | — |
| 友を救援せよ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒藤堂高虎、京极高知，防止大谷吉继败走 | — |
| 东军の使者 | 4★ | 任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下 | 道具 | 找出并击倒服部半藏，阻止其入侵南砦 | — |
| 退路を确保せよ | 3★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒池田辉政、山内一丰，确保石田三成的退路 | — |
| 左近の突击 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 岛左近到达东军本阵南门 | — |
| 三成撤退 | 1★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 石田三成到达退却地点 | — |
| 西军坏走 | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 道具 | 护送宇喜多秀家、小西行长到达退却地点 | — |
| 追い讨ち | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒竹中重门、田中吉政，阻止其到达西军本阵 | — |
| 里切り者を击破せよ | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒吉川广家（限制时间1分钟） | — |
| 岛津の退き口 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 岛津义弘到达退却地点 | — |
| 本多忠胜を击破せよ | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒本多忠胜 | “东军の使者”失败，中央砦开门后触发 |
| 本多忠胜と稻姬击破せよ | 3★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒本多忠胜、稻姬 | “东军の使者”成功，中央砦开门后触发 |
| 本多忠胜亲子を感服させよ | 5★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒本多忠胜、稻姬（限制时间1分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 无

打法要点

虽然不涉及专属武器，但本关的金任务触发步骤还是比较繁琐的。首先玩家必须控制原创主角、石田三成、岛左近、岛津义弘4人，“东军の使者”任务中服部半藏的行进路线并不是固定的，建议提前存档并确保完成。三成撤退的提示出现后不要急着走人，先去完成其他的击破和护送任务，岛左近负伤后体力会随着时间的流逝而减少，不过吃饭团是可以补回来的，无须担心。将地图上现有的敌将全部清掉后让三成和左近撤离，再击倒敌方出现的两名援军并让岛津成功撤离。待敌方中央砦开门后，“本多忠胜と稻姬击破せよ”任务发生，此时迅速给本多父女造成一定的伤害（但不要打死），待本多忠胜说出台词后金任务便会触发了。

## 1600年 关ヶ原の战い（东军）

**【难度：9★】**

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒石田三成 |
| 败北条件 | 德川家康败走 |
| 战后事件 | 乱世の彼方 |
| 早く捕まえねば | 无影响 |
| もう许してあげては… | 德川家康友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 先锋を让るな | 2★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 在井伊直政接近宇喜多秀家前，击倒宇喜多秀家 | – |
| 大筒を止めよ | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒岛左近 | – |
| 大谷吉继の奋战 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒大谷吉继，防止藤堂高虎、京极高知败走 | – |
| 寝返り工作 | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒朽木元纲、赤座直保、小川祐忠、胁坂安治（限制时间2分钟） | – |
| 旁观者を说得せよ | 2★ | 服部半藏的体力保持在一半以上 | 经验 | 护送服部半藏前往南砦 | – |
| 宰相殿の空弁当 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒毛利秀元、安国寺惠琼，防止吉川广家败走 | – |
| 忍びの抵抗 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒くのいち，阻止其接近德川家康 | – |
| 无驮な抵抗 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒4名敌武将（限制时间2分钟） | – |
| 敌中突破を阻止せよ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒岛津义弘，阻止其到达退却地点 | – |
| 西军への忠义 | 3★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒松野重元 | “旁观者を说得せよ”完成后，在岛左近第二次出现时进入南砦触发 |
| 息の根を止めろ | 2★ | 30秒以内完成 | 经验 | 在蒲生乡舍离开西军本阵前将其击倒 | – |
| 阿修罗の行进 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 在玩家控制的任意角色体力降到一半以下前，击倒岛左近 | *参看打法要点 |

**专属武器** 福岛正则——执金刚神杵

打法要点

东军方面的关原之战要求玩家操纵的4名角色，全程都保持体力在一半以上（不能黄血后再回复），且在我方没有武将败走的前提下完成出现的全部任务才能触发金任务。北侧的岛左近要迅速过去击退，以免大炮对我军造成过多伤害，待成功击倒中央奋战的大谷吉继后，再去解决东南角和南侧的反叛事件。中期的重点依然是分头迎敌，避免我方的武将败走。击倒撤退中的岛津义弘后，岛左近会再次出现，蒲生乡舍出阵的任务也会触发。注意此时不要立刻去击破他，先派一名角色进入敌本阵进行牵制，其他人前往小早川秀秋反叛的城砦触发松野重元再度反叛的任务，完成这两个任务后，才能最终迎来岛左近的金任务。

## 1600年 第二次上田城の战い（西军）

**【难度：9★】**

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒本多忠胜、德川秀忠 |
| 败北条件 | 真田昌幸败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 敌の工作を见破れ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒5名工作队长（限制时间2分钟） | – |
| 敌をおびきよせろ | 2★ | 牧野康成的体力保持在一半以上 | 金钱 | 把牧野康成、牧野忠成引到东城下町 | – |
| 义姐上を击破せよ | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒稻姬 | – |
| 地の利を活かせ | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 在南城下町内击倒仙石秀久、小笠原信之 | – |
| 忍びの务め | 2★ | 横谷幸重的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒服部半藏，防止横谷幸重败走 | – |
| 邪魔者を倒す | 3★ | 真田昌幸的体力保持在一半以上 | 道具 | 击倒5名忍者队长 | – |
| 挟击工作・壹 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒神原康政，压制南砦（限制时间2分钟） | – |
| 挟击工作・贰 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒本多正信，压制东砦（限制时间2分钟） | – |
| 挟击工作・叁 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒稻姬，阻止其入侵东城下町 | – |
| 铁炮队、参上 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒杂贺孙市，阻止其入侵南城下町 | – |
| 真田の意地 | 5★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒除德川秀忠以外的全部敌将（限制时间3分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** くのいち——绝不知火

打法要点

本关的金任务对于时间限制较为苛刻，5分钟内完成全任务，非任务相关的武将尽量不击破。“神算”是本关的必备战技，初期的两个诱敌任务比较耗时，一定要想办法尽快地完成。在击倒服部半藏以及忍者部队后，需要派两名角色迅速压制敌方东、南两座城砦，此时杂贺孙市和稻姬也会再次出击，优先击倒孙市，确保所有任务已完成后再击败稻姬，敌方残存的武将数够多才会触发金任务。最后的任务考验玩家快速杀敌的能力，3分钟的时间限制在“神算”的辅助下非常宽裕，而且敌方的士气也所剩无几了，应该没有太大难度。

## 1600年 第二次上田城の战い（东军）

【难度：9★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒真田幸村、真田昌幸 |
| 败北条件 | 德川秀忠败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 味方を救援せよ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒横谷重氏、横谷幸重，防止大久保重隣败走 | – |
| 敌の工作を阻止せよ | 2★ | 任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下 | 金钱 | 把石井舍人、池田长门引到城下町外击倒 | – |
| 猪突猛进 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 在甲斐姬击倒50人之前将其击倒 | – |
| 味方の突出を阻止せよ | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 在牧野忠成接近唐泽玄藩前，将唐泽玄藩击倒 | – |
| 知将の息子 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒上田城内的真田幸村 | – |
| くのいちを探せ | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒くのいち的正体 | – |
| 伏兵歼灭作战 | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 道具 | 击倒100名敌兵（限制时间2分钟） | 靠近くのいち的正体后触发 |
| 真田の策 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒真田幸村、くのいち，阻止其接近德川秀忠 | 完成“知将の息子”后触发 |
| 友军 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒直江兼续，阻止其接近德川秀忠 | 完成“伏兵歼灭作战”后触发 |
| 智将の奇袭 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒真田昌幸、真田幸村、直江兼续、くのいち（限制时间2分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 稻姬——天之麻迦古弓

**打法要点** 触发金任务的要点是在“知将の息子”发生前利用忍道潜入上田城内部，这样敌方才会发生混乱，因此本关务必派上一名可以二段跳的忍者角色。一开始先稳步完成几个任务，派忍者潜入上田城内部接近幸村后不要急着击倒，先靠近くのいち的真身触发伏兵出现，并完成“伏兵歼灭作战”任务后再依次击倒くのいち和幸村（与幸村缠斗时其他三人先撤出城下町的范围）。这样当本丸开门后会发现真田昌幸并不在其中，随着城下町关门放火，4名敌将依次出现后，金任务就能成功触发了。

## 1600年 长谷堂の战い（西军）

【难度：9★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 我方武将返回米泽城；击倒伊达政宗 |
| 败北条件 | 直江兼续败走或我方3名以上武将败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 殿军·壹 | 2★ | 水原亲宪的体力保持在一半以上 | 金钱 | 护送甘粕景继、水原亲宪返回米泽城 | – |
| 殿军·贰 | 2★ | 上泉泰纲的体力保持在一半以上 | 金钱 | 护送志驮义秀、上泉泰纲返回米泽城 | – |
| 北砦突破 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒杂贺孙市 | – |
| 西北砦突破 | 1★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 击倒把守西北砦的鬼庭纲元 | – |
| 中央砦突破 | 1★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 击倒把守中央砦的屋代景赖 | – |
| 西砦突破 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 把把守西砦的留守政景击倒 | – |
| 佣兵登场 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒杂贺孙市，阻止其到达米泽城北门 | – |
| 上杉景胜救出 | 2★ | 上杉景胜的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒鲑延秀纲、最上义康，救出上杉景胜 | – |
| 殿军·叁 | 4★ | 上杉景胜的体力保持在一半以上 | 道具 | 护送上杉景胜返回米泽城 | “上杉景胜救出”完成后 |
| 包围网突破 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒包围米泽城的3名敌将 | – |
| 杂贺众参上 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒杂贺孙市（限制时间1分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 前田庆次——天之琼鉾

**打法要点** 想触发金任务必须成功把我方的几名将领护送回西南角的米泽城，不能有武将败退。NPC的移动路线是固定的，地图上的三个城砦在占领后需要击倒守备长才能打开相应方向的门。事实上一开始的难度来自于东南角的上杉景胜，如果不是第一时间骑马飞奔过去，等到任务自动出现时他的体力可能早已所剩无几了。因此务必派一名强力角色迅速过去救援，其他人则护送大众脸武将缓缓移动，北砦和中城砦会两次遇到杂贺孙市，要注意将其击退。待我方武将靠近米泽城后再清掉周围的3名守将，NPC们就会依次撤退，此时迅速控制几名角色向地图东北飞奔，因为一旦伊达出阵，金任务的杂贺孙市就会登场，玩家只有1分钟的时间来击倒他。

## 1600年 长谷堂の战い（东军）

【难度：9★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒直江兼续 |
| 败北条件 | 甘粕景继、本庄繁长、上泉泰纲、水原亲宪中2人以上撤退成功；最上义光败走 |
| 战后事件 | 共に日本の未来を |
| 待って！ | 伊达政宗友好度↑ |
| 介错は任せて！ | 无影响 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 甘粕阻止 | 2★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 阻止甘粕景继到达退却地点 | – |
| 本庄阻止 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 阻止本庄繁长到达退却地点 | – |
| 上泉阻止 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 阻止上泉泰纲到达退却地点 | – |
| 水原阻止 | 2★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 阻止水原亲宪到达退却地点 | – |
| 北砦の制压 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒绫御前，压制北砦 | 进入北砦后触发 |
| 西砦の制压 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒下吉忠，压制西砦 | 进入西砦后触发 |
| 中央砦の制压 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒くのいち，压制中央砦 | 进入中央砦后触发 |
| 西军本阵へ突击 | 3★ | 30秒以内完成 | 道具 | 击倒沟口左马介，突破西军本阵北门 | – |
| 景胜の退却 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒上杉景胜，阻止其到达退却地点 | – |
| 倾き者、战场を驱け回る! | 2★ | 伊达成实的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒前田庆次，防止我方武将全灭 | – |
| 倾奇き者、城を乘っ取る! | 1★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 击倒前田庆次，防卫长谷堂城 | 庆次出现时我方本阵所在的长谷堂城内有敌将 |
| 坚く闭ざされた门 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒春日元忠、岩井信能，突破米泽城北门 | – |
| 关东の使者 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒くのいち、甲斐姬 | – |
| 绫御前の退却 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒绫御前、くのいち、甲斐姬，阻止其到达退却地点 | *参看打法要点 |

**专属武器** 杂贺孙市——狱炎火具土

**打法要点** 由于撤退的上衫军没有士气效果加成，因此本关的难度本不高，不过要拿专武的话需要费一番工夫。虽然初期只有4名逃跑中的敌将会影响本关的成败，但想触发金任务首先必须控制敌方成功撤回米泽城的武将数在4人以下（满4人敌方就会发动反扑）。建议派一名马战优秀的角色从左路骑快马往南杀并迅速突破西砦，在西南的米泽城前以逸待劳，将逃亡而来的敌将一一清除，其他人则负责阻截初始位置附近的几名敌将。扫清败军后完成中央砦以及东南砦上杉景胜逃跑的剧情，北砦则不要进入。等到击倒突然出现的前田庆次以及米泽城附近出现的两支伏兵后，确保自己的击破数在350以上，再进入北砦击倒绫御前。不急着与直江兼续交手，静待1分半钟左右，绫御前再次登场时金任务就会出现了。若成功触发金任务的话，“关东の使者”任务是不会出现的。

## 1600年 柳川攻防战（西军）

【难度：9★】

| 胜利条件 | 击倒加藤清正、黑田官兵卫 |
|---|---|
| 败北条件 | 立花宗茂或柳川城守备头败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 柳川攻防战开始 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒4名敌将，阻止其入侵柳川城（限制时间3分钟） | – |
| 援军到着 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒黑田直之 | – |
| 味方救援・壹 | 2★ | 小野镇幸的体力保持在一半以上 | 金钱 | 护送小野镇幸、安东久照返回柳川城 | – |
| 味方救援・贰 | 2★ | 石松政之的体力保持在一半以上 | 金钱 | 护送石松政之前往北砦 | – |
| 味方救援・叁 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒杂贺孙市，防止立花统次败走 | – |
| 混沌袭来 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒风魔小太郎，阻止其进入柳川城 | – |
| 清正突击 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒加藤清正，阻止其突破北砦 | – |
| 砦を迅速に突破せよ! | 2★ | 石松政之生存 | 金钱 | 击倒3名敌将，压制北砦、西砦、南砦（限制时间2分钟） | – |
| 多势な压倒せよ! | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒200名敌兵 | – |
| 坚守柳川城 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒风魔小太郎等3将，阻止其进入柳川城 | – |
| 完全な胜利を | 5★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒黑田官兵卫，防止我方武将败走 | *参看打法要点 |

**专属武器** 岛津义弘——大槌伊武岐；立花宗茂——天御柱神咆哮

**打法要点** 本关的重点是保护我方武将不能败走，前期的两个救援任务要尽快完成，优先干掉敌兵长免得NPC又被绊住脚步。在挡住加藤清正等人向北砦发动的攻击后，派两人向南方前进，否则深陷杂贺铁炮众的NPC很容易阵亡。另外两名角色则返回柳川城防守，尤其是西北诘所附近的武将会受到风魔小太郎的猛烈攻击。其实在完成前8个任务后金任务就会出现了，只是一旦我方武将败走任务便宣告失败，故而一定要准备周详。

## 1600年 柳川攻防战（东军）

【难度：9★】

| 胜利条件 | 击倒立花宗茂、立花訚千代、岛津义弘 |
|---|---|
| 败北条件 | 加藤清正、黑田官兵卫或本阵头败走 |
| 战后事件 | 消えるべきもの |
| 黑田が消える | 加藤清正友好度↑ |
| 丰臣が消える | 无影响 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 初战に胜利せよ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒安东久照、石松政之、立花统次（限制时间2分钟） | – |
| 情报战 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒十时惟久或立花成家，阻止其合流 | – |
| 后退を阻止せよ | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒内田镇家、由布惟信，阻止其到达退却地点 | – |
| 訚千代出阵 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒立花訚千代 | – |
| 本阵を狙う敌を击破せよ | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒松限小源、新田镇实，阻止其入侵东军本阵 | – |
| 鬼の足音 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 在岛津军到来前击倒荐野增时（时间限制1分钟） | – |
| 救援訚近 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒小野镇幸，防止锅岛胜茂败走 | – |
| 岛津の猛攻 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒5名敌将，阻止其入侵东军本阵 | – |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 鬼と饿鬼の合流を阻止せよ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒立花宗茂或岛津义弘，阻止其合流 | “鬼の足音”失败后 |
| 立花の双璧 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 在立花宗茂从柳川城出阵前将其击倒 | *参看打法要点 |

**专属武器** 加藤清正——虎刃火广金

**打法要点** 前期的任务都不难完成，本关的重点在于“鬼の足音”这个任务，如果不能顺利完成，后续的战况也会有所不同。在1分钟内击倒荐野增时后，需要往东南侧派遣两名角色准备迎敌。选择一名强力武将守在柳川城外，等到岛津援军一到，立花宗茂就会准备出击，迅速进去将其击倒即可完成金任务。另外，如果“鬼の足音”任务失败的话，岛津义弘是出现在东北角的，想要完成任务需提前派人过去。

## 1614年 大坂冬の阵（丰臣军）

【难度：10★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒德川家康 |
| 败北条件 | 真田幸村败走，或真田丸守备头全灭 |
| 战后事件 | 仕组まれた和议 |
| なぜ武装を解かない? | 真田幸村友好度↑ |
| なぜ战胜祝いに参加しない? | 无影响 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 三の丸防卫战・壹 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒直江兼续、上杉景胜，阻止其突破西门 | – |
| 三の丸防卫战・贰 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒前田庆次、松平忠直，阻止其突破南门 | – |
| 押し寄せる波 | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒100名敌兵（限制时间2分钟） | – |
| 补给线を断つ | 1★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 压制补给诘所，阻止炮击 | – |
| 西国无双 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒立花宗茂 | – |
| 先走り | 3★ | 30秒以内完成 | 武器 | 击倒服部半藏、神原康政、酒井家次 | 大筒补给诘所在敌方控制下时靠近德川秀忠本阵 |
| お上の号令 | 1★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 击倒德川秀忠 | – |
| 亲心 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒伊达政宗，阻止其到达西诘所 | – |
| 女子の志 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒稻姬，防止くのいち败走 | – |
| 狸奇袭 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒德川家康（限制时间1分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 甲斐姬——龙刃八岐大蛇

**打法要点** 一开始先守住各条战线，从西边攻来的直江兼续以及正面发动进攻的前田庆次移动都很快，切勿漏过他们。待把战线向外延伸后不要急着压制大筒补给诘所，派一将骑马飞奔，靠近德川秀忠本阵后就果断后撤，成功触发“先走り”后服部半藏等三人会自动出击，而该任务与“お上の号令”是不相冲突的。接着稳步完成各个任务，确保战场上除了德川秀忠和家康本阵内已无其他敌将，这样击倒秀忠、完成任务后，金色的奇袭任务就会出现了。

## 1614年 大坂冬の阵（德川军）

【难度：10★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒真田幸村 |
| 败北条件 | 德川家康或德川秀忠败走 |
| 战后事件 | 丰臣は生かさず |
| では、もう战わなくてもよい | 稻姬友好度↑ |
| これで确实に丰臣を灭ぼせる | 德川家康友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 大筒防卫 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒甲斐姬，防止补给诘所陷落 | – |
| 三の丸へ・壹 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒毛利胜永，突破三之丸南门 | – |
| 三の丸へ・贰 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒明石全登，突破三之丸南门 | – |
| とくとご览あれ | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒100名敌兵（限制时间2分钟） | – |
| 忍术、起死回生 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 找到并击倒くのいち的正体（限制时间3分钟） | – |
| 决死の抵抗 | 4★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒くのいち的分身，阻止其到达三之丸 | 完成“忍术、起死回生”时没有击倒女忍的全部分身 |
| 真田丸の抵抗 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒2名守备头，阻止其到达真田丸 | – |
| 秀忠の意地 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 在德川秀忠到达三之丸前，击倒大野治长 | – |
| 凶风现る | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒风魔小太郎，阻止其到达德川本阵 | – |
| 最强乙女组 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒甲斐姬、くのいち，阻止其接近德川秀忠 | – |
| 全力狸 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 在达成500连击的情况下击倒真田幸村 | *参看打法要点 |

**专属武器** 伊达政宗——大霸狩

**打法要点** 金任务的推定条件是完成前9个任务，确保大筒补给诘所在我方控制并击倒过一次真田幸村。くのいち分身后建议先存档，之后再击破真身以防没能触发“决死の抵抗”。在完成“真田丸の抵抗”后幸村就会暂时撤退，想要击倒他就必须在此之前进入真田丸发起猛攻。当完成后续几个任务后，真田幸村再度登场的同时金任务也随之触发。“全力狸”需要在达成500连击的基础上击倒真田幸村，比较考验玩家的操作功底。挑战前建议攒满练技槽和无双槽，并使用伊达政宗的“乱舞”战技，如果角色的武器附带闪光属性效果就更好了。若是我方攻击力过高，可以把真田丸内的敌人引到一条线上，从距离幸村较远的位置开始，3次无双技后达成500连击不成问题，能否在此时恰好击倒幸村就需要依靠操作和一点运气了，建议提前存档以便于反复挑战。



# 1615年 大坂夏の阵（丰臣军）

【难度：10★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒德川家康 |
| 败北条件 | 丰臣秀赖或真田幸村败走 |
| 战后事件 | 日本一の兵なり |
| はい | 真田幸村友好度↑ |
| まだ諦めるには早い | 无影响 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 猛进 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒5名敌将，防止我方武将败走 | – |
| 诱い | 2★ | 任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下 | 经验 | 把伊达政宗、立花宗茂引到三之丸西南部 | – |
| 系口 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒直江兼续，防止毛利胜永败走 | – |
| 包围回避 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒前田庆次、杂贺孙市，阻止其入侵大坂城 | – |
| 火攻 | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 道具 | 击倒5名工作队长（限制时间1分钟） | – |
| 退阵 | 1★ | 丰臣秀赖的体力保持在一半以上 | 金钱 | 护送丰臣秀赖到达退却地点 | – |
| 秒杀 | 4★ | 30秒以内完成 | 道具 | 击倒德川秀忠（限制时间1分钟） | – |
| 日本一の兵 | 1★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 用原创主角、真田幸村突击家康本阵 | – |
| 足止め | 3★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒稻姬，突破德川本阵正门 | – |
| 日本一の兵たち | 5★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 玩家控制的全员进入德川本阵 | *参看打法要点 |

**专属武器** 原创男主角——七代伊坐那岐；原创女主角——贰天伊坐那美；真田幸村——炎枪索戋呜

**打法要点** 堪称本作难度最高的关卡，就连敌方的大众脸武将都十分强力，稍不留神就会被打得落花流水。一开始先派一人迅速进入本丸救助丰臣秀赖，否则他很快就会败退，其他人则负责击倒城内的敌将，多利用战技进行辅助。挡住第一波攻势后把伊达政宗和立花宗茂引入城中指定地点，待我方援军出现后再与他们交战。只要顶过直江兼续、前田庆次等人的下一波攻势，后面的压力就会稍稍缓解了。完成“火攻”任务后丰臣秀赖便会开始撤退，由于服部半藏会在半路杀出，一定要派专人保护。待其顺利撤离后即刻会出现1分钟内击倒德川秀忠的任务，时间不足的话利用一下“神算”战技。完成任务后清掉地图上剩余的所有敌将，待把德川本阵门口出现的稻姬击倒后，我方全员展开突击的金任务就会出现了。

# 1615年 大坂夏の阵（德川军）

【难度：10★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒丰臣秀赖、真田幸村 |
| 败北条件 | 德川家康或德川秀忠败走 |
| 战后事件 | ざっと済みたり |
| 幸村を取り押さえる | 德川家康友好度↑ |
| 家康をかばう | 德川家康友好度↑ |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 三の丸突破 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒4名守卫三之丸的武将 | – |
| 幸村出阵・壹 | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒真田幸村（限制时间2分钟） | – |
| 障壁 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒明石全登、大野治长 | – |
| 二の丸の乙女 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒甲斐姬、くのいち | – |
| 后方の忧い | 3★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 击倒三好政康 | 进入三之丸南砦后触发 |
| 米俵を破坏せよ | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 在丰臣援军到来前，破坏6个米俵（限制时间2分钟） | – |
| 忍び城 | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 找出并击倒5支忍者部队（限制时间2分钟） | – |
| 大坂城，炎上 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒5名敌将，防止井伊直孝、神原康胜败走 | – |
| 幸村出阵・贰 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒真田幸村，阻止其入侵德川秀忠本阵 | – |
| 秀赖脱出 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒丰臣秀赖，阻止其到达退却地点 | – |
| 幸村特攻 | 5★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 击倒真田幸村，阻止其接近德川家康 | *参看打法要点 |

**专属武器** 德川家康——煌刃护加武

**打法要点** 德川方面关卡的难度虽然比丰臣方为低，但是要触发金任务却丝毫不轻松，要求玩家在5分钟内完成前10个任务，并且在幸村第三次出击前击倒丰臣秀赖。首先由于时间紧迫，建议派上两名有“神算”的角色并装备增加练技的道具，从一开始就不断使用战技来争取减缓时间流逝。最容易浪费时间的任务在于突入本丸后的米俵破坏以及忍者部队击破，玩家务必记清目标的地点所在，这样才能节省时间。在幸村二次出现时不要第一时间击退他，先击倒5名敌将实现火攻（我方NPC吃紧时多使用家康的“绝阵”）再击退幸村。丰臣秀赖出逃后先存档，随后直接击倒秀赖而放过影武者（真身的体力比冒牌的多），这样在幸村以及甲斐姬等人依次登场后，金任务就会出现了。



# 外传 将星列传

## 1578年 御馆の乱

【难度：8★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒上杉景虎、绫御前 |
| 败北条件 | 直江兼续或上杉景胜败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 春日山城攻防战 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 找出并击倒春日山城内的3名敌武将 | – |
| 居田浜の战い | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒上杉景信，防止山浦国清败走 | – |
| 春日山城炎上 | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 在风魔小太郎离开春日山城前将其击倒 | – |
| 寝返り交涉 | 2★ | 斋藤朝信的体力保持在一半以上 | 金钱 | 护送斋藤朝信前往武田胜赖处 | – |
| 胜赖を说得せよ | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒4名武田军武将（限制时间2分钟） | – |
| 宪政の足骚き | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒上杉宪政，阻止其进入四屋砦 | – |
| 北条の援军 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒北条氏照、北条氏邦（限制时间2分钟） | – |
| 政宗乱入 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒伊达政宗 | – |
| 小太郎の余兴 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒风魔小太郎的5个分身，防止我方武将败走 | – |
| 景虎逃避行 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 在上杉景虎到达鲛尾城前，击倒堀江宗亲 | – |
| 绫御前の熏陶 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 击倒绫御前（限制时间1分钟） | *参看打法要点 |

**专属武器** 直江兼续——神直毗御剑

**打法要点** 本关全任务不难达成，一开始春日山城内除了上杉景胜外，其余3名敌将在靠近后都会叛变，尽数击倒后留一名角色在城内准备好截击风魔。其余人分三路向南进军，中路由于需要连续与武田、北条、伊达作战，建议派一名强角。风魔小太郎再次出现后，上杉景虎也会开始移动，完成“景虎逃避行”的同时分头击破风魔的分身，只要确保我方武将不败走，绫御前处就会触发最后的金任务。




## ？？？？年 缘结び神社の战い

【难度：10★】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒全部敌将；お市和浅井长政到达本殿 |
| 败北条件 | お市或浅井长政败走，或敌任一武将到达本殿 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 不屈き者には制裁を | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | 击倒100名敌兵（限制时间3分钟） | – |
| 分かたれし爱 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒堀尾吉晴、浅野长吉，突破南之关 | – |
| 人たらしと世话女房 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒羽柴秀吉或ねね，阻止其合流 | – |
| 加藤三杰 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒饭田直景、森本一久、庄林一心，防止阿国败走 | – |
| おねね样のために | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒加藤清正 | – |
| 缘结び？ | 4★ | 1分钟以内完成 | 武器 | 击倒加藤清正、ねね，阻止其到达神社 | “人たらしと世话女房”任务时迅速击倒羽柴秀吉和ねね |
| 缘を求めて | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒福岛正则、甲斐姬、くのいち，阻止其到达神社 | – |
| 风神と雷神 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒立花訚千代或立花宗茂，阻止其合流 | – |
| 第六天魔王と归蝶 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒织田信长、浓姬 | – |
| 女の意地 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 按照甲斐姬、訚千代、ねね、くのいち的顺序依次击倒 | *参看打法要点 |

**专属武器** 浅井长政——倭王八千戟；阿国——日向天钿女

**打法要点** 剧情非常欢乐的一关，玩家只要在织田信长登场前把全部武将尽数击退，就可以触发金任务。由于武将多是零星分布或出现的，再加上玩家需要阻止敌方武将进入神社，故需快速地进行“赶场”。ねね出现后会有一个隐藏分支，同时击倒羽柴夫妇或是只击退其中一人，会令后续加藤清正登场时的任务有所改变，不过并不影响金任务的触发。“女の意地”需要按顺序击倒4名女将，由于AI的挡路能力实在不敢恭维，因此掌握敌方的登场位置才是快速完成的关键。

## ？？？？年 东西无双决战（西军）

【难度：10★】

本关并不可选，无论是全人物事件达成还是全任务完成都无法解锁，目前只能推定是日后官方配信的下载关卡。虽然无法选择，但本关并不会影响宝物库中任务列表的完成度，也不关系到角色的专属武器，追求完美的玩家不必担心，只需耐心等候官方的配信任务即可。

## ？？？？年东西无双决战（东军）

【难度：10★】

| 胜利条件 | 击倒全部敌将 |
|---|---|
| 败北条件 | 玩家控制角色全灭，或经过20分钟 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 八虎を击破せよ！ | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒栗山利安、黑田直之、母里太兵卫 | — |
| 传令兵を击破せよ！ | 2★ | 30秒以内完成 | 金钱 | 在传令兵长到达岛津义弘、长宗我部元亲处前将其击倒 | — |
| 閻千代参る！ | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒立花闾千代、内田镇家、由布惟信 | — |
| 出阵 | 2★ | 1分钟以内完成 | 经验 | 击倒黑田官兵卫、岛津义弘、长宗我部元亲3人中的任意一人，阻止其合流 | — |
| 清正の守备 | 3★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 击倒加藤清正，突破北砦东门 | 靠近加藤清正后触发 |
| 清正を止めろ！ | 4★ | 敌人全部由××击倒 | 道具 | 击倒加藤清正，阻止其到达西军本阵 | 不触发"清正の守备"的情况下，在西军本阵开门后触发 |
| 神女参战 | 3★ | 30秒以内完成 | 武器 | 击倒ガラシャ或阿国，阻止其合流 | — |
| 东西对决 | 4★ | 1分钟以内完成 | 道具 | 用本多忠胜击倒立花宗茂 | — |
| 丁卯顶上决战 | 5★ | 敌人全部由××击倒 | 武器 | 在立花宗茂离开西军本阵前将其击倒 | *参看打法要点 |

**专属武器** 本多忠胜——斗尖荒霸吐；今川义元——意富加牟豆美

**打法要点** 这场东西对决在直江兼续的全程热血解说下显得尤为欢乐，金任务本身不难触发，就是比较"阴险"。我方必须派上真田幸村和伊达政宗，最开始出现的任务"八虎を击破せよ"不能第一时间完成，玩家先派几名将领奔赴前线杀敌。两个传令兵要快速解决，而北侧关卡附近的加藤清正浑身散发着斗气、比较难缠，需委派一名较为强力的角色前去迎敌。待"神女参战"任务出现后派幸村和政宗靠近敌方的立花宗茂，自己则抽身去完成"神女参战"并击倒最初的三将完成"八虎を击破せよ"，这样金任务便会出现了。

## ？？？？？年天正伊贺の乱

【难度：10★】

| 胜利条件 | 击倒风魔小太郎 |
|---|---|
| 败北条件 | 德川家康或百地三太夫败走 |

| 战场任务 | 难度 | 奖励条件 | 奖励 | 任务说明 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 脱出 | 4★ | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | 在不被织田信忠发现的情况下，诱导伊贺忍者到达脱出地点 | — |
| 二方面展开 | 1★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒庄司甚内、鸢泽甚内，压制西南砦 | — |
| くのいち奇袭 | 1★ | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | 击倒くのいち | — |
| 伊贺忍术の祖 | 1★ | 任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下 | 金钱 | 与百地三太夫合流 | — |
| 忍びの道 | 2★ | 敌人全部由××击倒 | 经验 | 从忍道潜入北砦（限制时间3分钟） | — |
| くのいち再び | 2★ | ××的体力保持在一半以上 | 经验 | 击倒くのいち的4个分身，阻止其接近德川家康 | — |
| 暗から暗へ | 1★ | 百地三太夫的体力保持在一半以上 | 金钱 | 护送百地三太夫到达退却地点 | — |
| 真っ向胜负 | 2★ | 1分钟以内完成 | 金钱 | 击倒真田幸村（限制时间2分钟） | 靠近真田幸村后触发 |
| 情けは人の为ならず | 5★ | 德川家康的体力保持在一半以上 | 道具 | 护送百地三太夫前往德川家康处，并确保其体力在一半以上 | *参看打法要点 |

**专属武器** 服部半藏——暗牙黄泉津

**打法要点** 初始阶段"脱出"和"二方面展开"这两个任务要迅速完成，这样最右侧的伊贺忍者才会开始向脱出地点移动。くのいち和风魔小太郎会分别出现发动偷袭，一定要迅速击退，全程护送3名忍者到达指定地点后，再专心进行下一阶段的任务。委任一名忍者角色向北利用忍道潜入并压制北砦，此时不要直接去与百地三太夫会合，而是原路返回到真田幸村身边触发任务，在击倒他并完成"くのいち再び"的任务后再靠近百地三太夫，此时若他的体力维持在一半以上，就能触发金任务了。另外玩家控制的角色里是不能有德川家康的，想自己操控家康去与百地三太夫迅速会合的方法不可行。

**玩后感** 本作的整体素质配得上"首发游戏"这一称号，以时间顺序缓缓展开的无双演武非常切合副标题"编年史"。如果说沿用自《战国无双3》的角色造型和影技系统略有"偷懒"之嫌的话，针对触摸屏增加的角色切换和战技系统则极具新意，这两个全新的要素让游戏的战略意义倍增。友好度的存在意义不单单只是为了解锁角色和关卡，大量的对话事件展现了战国时代的一些趣闻轶事，全程语音也非常具有诚意。当然本作并非十全十美，AI设定上存在的问题要数游戏的最大缺憾，地图重复以及史实角色无法换装则只能说制作方还不够厚道。



# 承接过去与未来的冀望

## ——掌机上的“《梦幻之星》系列”

这是你喜欢的游戏，这是你讨厌的游戏；这是漫长的10年，这是短暂的10年；这里有你的梦想，这里没你的梦想；这个系列让你惊喜连连，这个系列让你叹气不绝……

也许你曾羡慕过拥有DC玩着《PSO》的玩家，也许你曾认为这款MORPG不会登陆掌机平台……当《梦幻之星》躺在我们手掌中时，你是怎样的心情？也许你可以在本文中再次重温这种感受。

献给爱着《梦幻之星》的你；献给曾爱着《梦幻之星》的你。

PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ




文 sakaro 编 白菜 美编 咕噜

# 梦幻的新生与起源

SEGA公司的第七代主机Dreamcast（DC）在1998年11月27日正式发售，率先打开了次世代主机降临、游戏产生质的飞跃的新时代。伴随DC降临的33kps modem也正式将家用主机游戏带入了新的网络时代。要推广SEGA的网络计划，占领市场份额，必须有一个突破点，SEGA引以为傲的制作组Sonic Team被委以重任，负责为已经有10多年历史的SEGA经典RPG系列——《梦幻之星》注入新的生命力。然后，就在两年后的2000年12月23日，梦幻的新章《梦幻之星在线》（Phantasy Star Online，以下简称PSO）如期诞生，也从此拓宽了家用机的用途。游戏受到大量玩家的好评，注册人数超过23万。这些成就在当时对SEGA来说是极高的肯定。




这个系列横跨多个平台，包括DC、NGC和Xbox。在2004年移植PC之后更追加最后的第四章内容并更名为《梦幻之星 蓝色脉冲》（Phantasy Star Online Blue Burst，以下简称PSOBB）。虽然这个新生的《梦幻之星》并没有像《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等国民级RPG那么大卖，但在日本、欧美都有一批忠实的支持者。以A・RPG姿态呈现在玩家面前的《PSOBB》在当时来说十分罕有而独特，它凭借着富有节奏感的操作、能与世界各地的人一起游玩的MO模式、琳琅满目的可见式武器与装备、依照培养方式不同拥有多种形态的机械宠物（玛古/MAG）、让人反复尝试的挑战模式令其历久不衰，PC版日服一直到2010年12月底才结束服务，而各个私服则至今仍在继续运行。






# 制作团队换代，续作诞生



自从Sonic Team解散、中裕司离开了SEGA之后，《梦幻之星》更换了新制作人见吉隆夫，并决定在2006年推出《PSOBB》的全新续作《梦幻之星 宇宙》（Phantasy Star Universe，以下简称PSU）。游戏平台为PS2、X360与PC，并邀请了大量知名声优为角色配音。虽为《PSOBB》的续作，但其在世界观上与《PSOBB》毫无关系，战斗系统也与《PSOBB》有所不同。战斗系统并没有沿用PSOBB那充满节奏感的重击和EX攻击，取消了方便的快捷键设置；虽然增加了丰富多样的武器技能，但每一个都需要提升熟练度；武器的合成存在着成功率设定，原本已经极低的素材掉落率再加上恼人的合成系统，导致玩家必须在这个游戏中花大量时间枯燥地重复刷着同一个任务。

由于本作存在着纸一般的打击感等诸多硬伤，使这个原本让制作组充满希望的新作并没有获得玩家的认同。对比起《PSU》，系列忠实玩家更愿意去玩2年前的《PSOBB》。由于玩家的流失，虽然《PSU》的资料片《伊鲁米那斯》仍在营运，但《PSU》却已早早结束服务退出游戏市场。《PSU》的失败使见吉隆夫退下了制作阵线。



# 竞争对手出现，掌机系列推出




在《PSOBB》移植到PC上的同一年，市场上存在着一个强大的隐藏对手——《怪物猎人》（Monster Hunter，以下简称MH），这款由Capcom于2004年发售的PS2游戏，与《PSOBB》一样拥有单机模式、在线模式和挑战模式，其在线模式与《PSOBB》同样最大支持四人联机，拥有丰富流畅的攻击动作与庞大的武器装备收集要素。虽然《MH》在PS2上的成绩一般，但



转战PSP的它如获重生，说PSP是它的专属平台也不为过。多彩的武器种类、各种富有挑战乐趣的大型怪物、还有因联机模式为动作苦手的玩家降低门槛，更因为PSP所拥有的便携性、游戏惊险刺激的采集任务，以及无须刻意练级等因素令轻度玩家也很快迷上这个游戏。

眼看Capcom的成功，各个游戏公司也纷纷在PSP上推出联机游戏，其中也包括《梦幻之星》。SEGA委托Alpha System将《PSU》移植到PSP上并追加新的故事情节，于是在2008年7月31日，一款名为《梦幻之星 携带版》（Phantasy Star Portable，以下简称PSP1）的作品发售了。本作剧情发生在《PSU》后、资料片《伊鲁米那斯》之前。游戏完全采用《PSU》的系统，除收录了《伊鲁米那斯》的新武器外又追加了新装备、增加任务履历、称号收集、道具图鉴和怪物图鉴这些全新要素。或许是PSP存在着容量限制，《PSP1》并非完全移植《PSU》，原本在主机上的立体自由区域和设施被简略成CG背景。虽然这个改动确实减少了不必要的移动，但同时也使游戏简略为一个无法随意自由走动的游戏，只能枯燥地接任务刷等级。而几个曾广受玩家好评的系统——My Room家具摆设没有在本作实装，拍档系统将育成部分取消，也没有将Internet Muti Mode（网络模式）实装，只有Story Mode（故事模式）与Multi Mode（多人模式），甚至取消了增加玩家之间互动乐趣的角色动作。而《PSP1》的最大致命伤就是连PC、PS2、X360已更新的补丁也没有用上，打击感依旧是《PSU》初发售时的样子，可以说是《PSU》的劣化移植版也不为过。虽然在销量上本作获得了不错的成绩，但由于各种缺点，仍有众多玩家表示不满。





# 回归原点，NDS上的梦幻之星

SEGA从来没有打算将“《PSO》系列”画上句号，就好像其每一作都有一个口号——进化。他们每次推出系列新作都能为大家带来新的惊喜，不过当中也有不少实验用的例子。收集了《PSP1》的众多玩家反馈与意见后，SEGA很低调地在2008年于NDS上推出了《梦幻之星 ZERO》（Phantasy Star Zero，以下简称PS ZERO）。本作起用了大量外部工作人员，并且邀请《偶像大师》的人设洼冈俊之为该作进行角色监修，无论是在世界观、故事、人设上都给人耳目



一新的感觉。

虽然游戏在销量和评价上都被认定为失败和纯粹的坑钱作，但是不少玩家也在系统操作中得到了SEGA带来的一个很重要的信息——SEGA正打算抛弃《PSP1》的打击系统，重新回归到“《PSO》系列”的原点。富有节奏的打击一直是“《PSO》系列”的灵魂所在，微操至巅峰的技力党徒们的无伤挑战模式通关视频更是一直是作为教材在网络上受人崇拜。反观《PSP1》那种抛弃“《PSO》系列”原有的、拥有很高评价的操作系统而走类似於无双的战斗风格，甚至可以毫无规律地乱按就能打完BOSS，一直被老玩家们所指责。当然《PSP1》自然也有其重要的意义，就是让年轻一代玩家重新认知这个游戏系列并从此踏上探索梦幻行星的旅程。《PS ZERO》在重新调整打击系统的同时，也加入了新的蓄力EX攻击系统，代替《PSP1》中的直接EX攻击设定，使得攻击更加多元化，也为《PSP2》的连段系统奠定下一定基础。




其实NDS上的《PS ZERO》也很大程度运用了NDS的触屏功能和网络功能，再现了《PSO》上另一个令人称道的系统——自制表情。当然这次不是像《PSO》那样用固有的模块组成表情，而是利用你手上的笔直接画出来。《PS ZERO》可是第一个拥有独立服务器平台的的NDS游戏，你画出的表情可以通过网络马上让联机的队友们看到。















承接过去与未来的冀望

# PSP上第二作，吸取教训




自从《PSP1》开始坐上制作人之位的酒井智史（现任《梦幻之星》制作人，《PSU》的监制，“《PSO》系列”一部分怪物设计），吸取《PSP1》的失败和教训，大量采纳玩家的意见，对系统做出大幅改良，于2009年制作了PSP上的第二作《梦幻之星 携带版2》（Phantasy Star Portable2，以下简称PSP2）。《PSP2》画面秉承一贯的“《梦幻之星》系列”风格，游戏充满架空科幻气息但又不乏旧文明风的星球和民族服饰，画面效果大幅强化；玩家所在的据点立体化，设施齐全拥有各自的功能；追加了绚丽的新技能动作，人设更加细致，四个种族在外貌上更有明显区别的特征；为了方便玩家识别各种物品，本作在道具的表示上也较前作有明显的改变——在《PSOBB》的基础上再添加了两种类型：绿色为消费道具，蓝色为装备，黄色为普通武器，红色为高级道具，虹色为稀有道具，紫色为家具家私；在前作的基础上还增加了多个新的场景和经典的《PSO》场景，通过接受不同类型的任务可以到达各个场景，让玩家感受3D迷宫的乐趣。




对比前作，角色动作做得更加流畅，技能衔接更加有节奏感。本作的战斗系统在《PSU》的基础上融入了对于整个游戏的战斗来说非常关键的《PS ZERO》的攻击系统“Chain Combo”，此外还新加入了格挡反击和回避动作，令战斗更具技术性。前作的打击音效听起来很脆弱，本作在打击音效上做出了不少改进，在音效上给人比较实在的感觉。稀有武器的掉落增加声效提示，使得玩家不会大意错过回收。而新场地的音乐同样是一贯科幻紧张刺激的风格，不过不同的场景也会有充满民族风的BGM流淌。

## 攻击系统变化

1.“Chain Combo”系统引入——这是本作的主要攻击输出系统，随连击数上升而不断增加普通攻击力的输出。该系统无论是自己打出的还是同伴打出的连击都进行共同计算，但在任何一人使用了特殊（PA）攻击后，连击数就会重新计算。

2.格挡反击和回避动作——装备右手盾或者双手持武器都可以消耗PP作出格挡动作，在怪物攻击动作一瞬间作出完美防御，则不会消耗PP。回避动作中有一定的无敌时间，攻击动作中使用回避可以取消技能硬直。

3.PP消耗的变化——本作中PP的消耗尤为重要，PP消耗不再属于武器而是

属于角色本身，发动魔法、PA技能、普通射击、蓄力射击、回避动作、格挡动作都需要消耗PP，尤其是战士发动PA攻击要消耗大量PP。而且在本作中由于PA技能的攻击力大幅弱化，再加上有部分怪物会对PA攻击作出特别的反击，所以在血量比较大的怪物面前“Chain Combo”系统显得尤其重要，需要先积累一定的连击数再以PA攻击为结束技，使本作在攻击方面需作合理的配招。

4.魔法三连击——本作新增了魔法三段攻击，可以使魔法攻击维持相当长的时间，令其更好地作出“Chain Combo”攻击。

5.蓄力射击——枪手职业可通过职业技能使射击武器作出多段蓄力射击，因为本作的PP消耗变化，所以一般建议使用枪手职业的玩家单人的时候，不使用普通射击，而使用蓄力射击作为主要的攻击手段，多人联机的时候就以普通攻击快速增加连击数后让近战角色使用PA技能作终结技。

6.光子爆发——本作四个种族在基本等级达到10级后装备上特别插件将拥有各自的光子爆发技能：人类和新人类可发动四种属性的幻兽攻击，机器人可召唤巨大兵器SUV weapon，兽人可进行多种变身，包括红色、蓝色和新增的金色、银色、漆黑变身，每种变身都有不同的能力增幅。



## 丰富的游戏内容

1.任务多面化。本作在任务模式上也作出多种改进，除了单人模式的剧情任务外，还有歼灭任务、净化任务、多人对战任务、协力挑战任务等，任务数量是前作的三倍。

2.场地、怪物、PM、收集要素提升，新增多个新场地、新怪物，追加PSO经典场地、经典BOSS和怪物与武器，说酒井在《PSP2》中间接移植了《PSO》也不为过。前作1500种道具收集要素，在本作追加到2000种以上；PM形态增加了60多种，不同的PM追加各种辅助效果。



3.本作可改变房间布置，增加不同风格的家具，玩家可以自由改变房间风格，更可以让同伴进房间参观。房间中可查询个人记录、任务记录、图鉴，并获得称号与称号报酬，另外还有游戏辞典、特别武器密码输入栏、房间背景音乐等贴心功能。更衣室与仓库改为记忆棒中角色共有，可收纳1000个道具装备。

4.各种设施的功能实用方便——道具店除了消耗道具的购买和武器强化外，还可以自由更改可使用武器的类型，自由选择职业附加能力；外观店新增加祈祷功能，每次任务前可到祈祷师那砸钱祈祷，随机增加各种附加效果；咖啡店则可以进行道具交换。

5.聊天系统增加了指令系统、邮件、肢体动作等《PSO》独有的要素，玩家之间可自由谈论、对话；任务中还可以设置自动回复，例如拾到钥匙和开锁后可以自动发言向同伴作出提示；与NPC同行时可通过发出指令让NPC作出不同的战斗模

式；联机模式时如不能与同伴同时登陆一个房间，还可以通过邮件与同伴交流；从《PSO》时就深受玩家喜爱的肢体动作继承到了本作，玩家可在大厅或个人房间中摆出各种搞笑动作。

6.各种各样的ACG周边联动，包括《多罗猫》、《EVA》、《Fate》、《少年JUMP》作品等戏服、道具、家私让人目不暇给。

7.追加网络模式，可通过无线LAN，使用PSN帐号登陆官方服务器与不同地方的更多玩家一起畅游，享受联机的乐趣。

但不得不提的是，《PSP2》仍存在拖慢这个硬伤。另外《梦幻之星》并不像《怪物猎人》那样拥有大批的玩家，普遍比较难寻找到一起作战的队友，再加上SSID网制的关系，要在盟区这类玩家常用的联机平台上玩《梦幻之星》，就必须得购买相应的无线网卡和成为付费会员。这让原本难以联机游玩的《梦幻之星》在国内有些雪上加霜。

# 承接过去与未来，梦幻之星无限







《梦幻之星 携带版2》的改进虽然获得玩家一致好评，但游戏本身仍存在诸如怪物基本无硬直、联机经常掉线等好几个重要问题。2010年作为《PSO》十周年，SEGA决定于2011年推出《PSP2》的资料片《梦幻之星 携带版2 无限》（Phantasy Star Portable2 Infinity，以下简称PSP2I），进一步加强和改进掌机“《梦幻之星》系列”的游戏系统。

## 《PSP2I》的进化、改善

1.增加高手向的新种族，在剧情方面新种族则是重要的关联。新增加难度∞（无限），该难度下会出现200级以上的怪物。本作追加武器装备至3000种以上，还有新增各种联动要素和新怪物登场。

2.如果说前作的主题曲《Living Universe》想表达的是“愿望”的话，那么本作的主题曲《Ignite Infinity》的歌词则是体现着女主角渚的“无限决意”，歌曲整体给人感觉的很“燃”，虽然笔者认为仍然没有《PSOBB》那种宏大的感觉，但本作主题曲的歌词与剧情十分契合，也获得玩家一致好评。

3.在线联机模式的时候，募集同伴的地方从原来的文字改变为《PSO》式的Visual大厅。大厅可以容纳两位数的玩家，背景音乐则沿用《PSO》的Visual大厅BGM。在线模式比前作更流畅、极少出现延迟等问题。

4.转生系统能让角色更强而有力——

通过转生能达到50级上限的职业技能，随着职业等级的上升还会出现更多的实用性职业技能。无限任务的掉落率、经验值都比一般自由任务高，适合用来刷等级。追加6种新魔法技能、枪系技能作出调整、大剑等某些前作中鸡肋的武器修正了攻击性能，光子爆发技能也作出了改动，兽人的变身进化为无敌状态，让喜欢使用兽人的玩家能更加随意地使用变身。另外还追加了武器合成系统，相同武器可以通过合成提高属性。

5. 怪物硬直几率调整以及经验值提升——前作有玩家批评过《梦幻之星》是一个拼血游戏，怪物几乎无硬直，而本作中怪物的硬直几率已经作出了调整。

6.新增加了一些便利机能：联机时能与其他玩家角色交换卡片（跟名片不同），交换后在单机游戏时可以召唤出交换了卡片的玩家的角色一起冒险，在一定程度上解决了线上难找同伴联机的问题；前作玩家经常会误丢或误卖装备或武器，本作追加了道具锁定功能，能有效防止这类误操作；追加拍摄机能，除了动画外任何时候都能进行拍摄，大大方便了玩家，有了这个功能就能拍出各种爆笑镜头；前作只有1000容量的仓库，本作增加至2000个；所获得的技能盘等级旁边能显示出自身技能等级等……各方面的便利机能能更方便玩家进行游戏。

## 《PSP2I》的缺点、不足

1.游戏画面方面没有进步。大概是因为《PSP2I》所包含的内容实在比较大，本作在帧数方面比《PSP2》还略为降低了一点。而且笔者认为“《梦幻之星》系列”在掌机平台上的画面表现还达不到顶峰，因为即时演算的效果太多，PSP和NDS承受不了，就会出现让人恼火的各种卡机和掉帧现象。虽然以掌机RPG来说表现力是不俗了，但如果是想期待更加完善的作品，还是冀望于未来的NGP吧。







2.再说音效。由于本作所包含的容量和PSP自身的容量限制，《PSP2I》音效被迫降低了质量。

3.任务与系统方面因为依旧是《PSU》框架的缘故，与《PSO》相比仍旧有些逊色。

4.各种小BUG不断，例如击败的怪物不会消失、NPC突然向着某一个方向不停地跑或者原地不动，不过这些基本上都不会影响游戏正常进行。














# 承接过去，EX外传任务

在完成《PSP2I》主线剧情时，若打出真结局，便会出现追加的EX外传任务“时空を超えて（超越时空）”。任务讲述艾米莉亚主角3人进行亚空间穿越实验失败，坠入一个陌生的地方，发觉该处并不是VR空间而是现实环境，亚空间飞行器损坏并且通信受阻。渚和艾米莉亚调查周围环境时发现一个留言信息，留言人的署名是猎人莉可·泰蕾尔。在莉可的留言中众人得知这个行星上发生异变，动物们狂暴化，不久前生活区还发生了爆炸。跟随留言的提示前进，路上发现一根年代久远的柱子，用途不明，艾米莉亚解读了柱上的文字后，火龙出现在众人面前。眼看众人不敌之际，一位不知名的战士出现，一击打倒了火龙后劝告3人要马上返回先驱者1号，现在的拉古奥尔很危险，之后一个人继续前进。艾米莉亚对那个不知名的战士所说的猎人和先驱者1号等未曾听过的名词感到疑惑，渚则感觉到自己必须追上那个人。

来到洞穴门口，从莉可的信息中得知拉古奥尔有很多新发现的地方里面有突然变异的生态系统，政府很可能隐瞒了事情真相。继续前进后，得知莉可发现这星球的高智慧生物十分多，推断是旧文明所留下的物种。发现第二根柱子启动后众人继续前进。来到坑道后艾米莉亚问渚为何对那人如此执着，渚说她感觉到莉可背负的命运与她自己十分相似，作为艾米莉亚挽救了她的回报，她也要将莉可解放出来。从莉可的留言中得知，坑道的机械、甚至之前的原生物和甲壳生物等怪物都有可能是受到某些意志的操控，谜题越来越多。政府建设坑道和利用猎人的目的还需要深入了解。继续前进，发现了第三根柱子，碑文上的文字终于能够清晰地拼凑起来，得出一段莫名其妙的文字。

众人终于追上了正在设置留言的莉可。她是来拉古奥尔调查这个行星的变异事件的。对于追赶自己的3人，莉可感到有些吃惊。众人坦白来历后，渚询问莉可真正的行动目的——她认为莉可和以前的自己很相似，不依靠任何人，独自一人伴随着孤独一直战斗，甚至赌上生命去寻求某样东西。与艾米莉亚她们相遇后，渚才释放了自己，获得新生。感到共鸣的莉可同意让众人跟随她一起探索。

进入遗迹的入口需要得到5个石碑的数据。在收集数据过程中众人发现大量军队激烈战斗留下的痕迹，莉可也感到自己如果1人在遗迹战斗将会相当吃力。数据收集完成后，众人开启大门前进，经过激烈的战斗，渚与莉可都感到有异常。渚感觉到与之前收集封印碎片时相似的感觉，推断前方是黑暗佛罗文在等待她们；莉可也表

明她的真正目的是要调查清楚在拉古奥尔发生的事，并找到她的老师佛罗文被宣告死亡的原因。渚对莉可说明了她们接下来将要直面的危险性，因为前面的东西可是无法放任不管的。

一行人来到海底，黑暗佛罗文登场。莉可感觉到眼前的怪物正是她自己的老师佛罗文，佛罗文的灵魂正在在怪物内呐喊。要除掉黑暗佛罗文，只有消灭掉佛罗文的肉身，莉可陷入了混乱之中。在亲手弑师的重压前，莉可即将崩溃。然而在她对自己一人的无力感到绝望之际，却听到身后强而有力的声援——“你不是一个人！”《PSO》的猎人们悉数登场！原来猎人们收到了莉可留下的信息，最后集结到这里，激励着莉可要振作。渚也提出把佛罗文身上的D因子消灭掉，或许有拯救佛罗文的可能性。莉可重拾信心，与大家一起战斗。击败暗黑佛罗文后，佛罗文摆脱了D因子的寄生，恢复了正常。

终于到了和莉可分别的时候了，亚空间飞行器也完成了修理。虽然是因为艾米莉亚触发了陷阱机关才错来到了这里，但是因为遇到了莉可，也算是一趟美妙的旅行。分别前莉可透露，她将和老师佛罗文一起继续调查遗迹，去解开一切的谜团。艾米莉亚回归后数月，黑暗佛罗文终于被莉可和佛罗文与猎人们合力消灭，莉可也终于明白：英雄并不是只有一个，在拉古奥尔上的每一个人都是英雄。

作为《PSO》十周年纪念作品之一，《PSP2I》的剧情既解开“《PSOBB》系列”的谜团，同时也表明了《PSP2I》与《PSO》的联系，但更主要的目的是为了即将到来的《梦幻之星在线2》（Phantasy Star Online2，简称PSO2）做铺垫，为“《PSO》系列”作出圆满的解释。



# 冀望未来的掌机完全新作




在2011年1月26日的一次媒体采访中，《梦幻之星》开发主成员（酒井智史制作人、寺田贵治高级导演、菅沼佑导演）在采访对谈中透露了“《梦幻之星 携带版》系列”新作的最新消息——《梦幻之星 携带版3》（Phantasy Star Portable 3，以下简称PSP3），《PSP3》将是与《梦幻之星 携带版》、《梦幻之星 携带版2》、《梦幻之星 携带版2 无限》的世界观完全不同的全新作品，平台暂时未明。而酒井智史在表达对于NGP的看法时提出他本人十分关注Wi-Fi和3G功能，如果掌机能够一直在线的话，将让Online游戏有更广阔的可能性，他提出想要制做带有Online要素的多人游戏。

# 游戏相关周边



虽然游戏一直比较热门，但很遗憾在日本这个盛行周边产品开发的国家，SEGA却一直对于这个成功的游戏系列没有多少抢钱的行动。除了例行的周边，如已经成为经典的游戏原声和设定集之外，仅有少量的扭蛋——例如红发莉可与少数几个机器女枪的8cm版，以及游戏内角色的4cm扭蛋推出，整个系列并没有像《DQ》、《FF》那样大规模的周边产品开发。其实大家可能早已感觉到，想买SEGA公司的游戏周边产品，选择性并没有你想象中的那么多。除了吉祥物“《Sonic》系列”还有“《樱花大战》系列”有一定数量的周边产品外，全世界范围内拥有大量粉丝的“《PSO》系列”却经常被忽视，导致很多“《PSO》系列”的粉丝一直在抱怨没有一个可以在家里供奉的摆设。至于为什么会有这样的现象，这就只有SEGA自己知道了。

不过庆幸的是借助10周年这个特殊的契机，SEGA终于开始了游戏角色周边填补的计划，其中第一弹便是作为系列卖点之一的种族，拥有大量萌杀元素的决战兵器HucastL机器女枪手“艾露诺雅”（预计夏天还会推出另一位忠实女仆“二代目豪刀志乃”）。女仆的外形与可动关节，搭配上武器已经让一群忠实玩家淡定不能，纷纷预定，笔者自然也是当中的一份子。而且根据最新公布的消息，之后还有更多的游戏内NPC会加入，大坑就这样跳进去了，武器补充包什么的就拿出来卖吧，笔者不会手软不舍得收藏的，毕竟这是大家压抑了10年才能等到的日子。





另外在“《PSP2I》全国FANS感谢祭2011”上还有贩卖的各种周边，如主题记忆棒、应援毛巾、公式同人本《P-SPEC》、主题耳机、保护包套装等。对于全世界的“《PSO》系列”粉丝来说，这无疑将是对他们钱包的考验（笑）。

**结语**

**从“《PSP》系列”几作看来，SEGA为了将《PSU》的失败摆脱掉，从《PS ZERO》开始就将“回归原点”作为目标。以十周年作品《PSP2I》为契机，准备结束“《PSO》系列”，并将“《PSU》系列”打入黑历史中，准备开拓新的系列与新的世界。我们期待着由酒井智史为首的制作组带给我们新的惊喜！**

**（感谢回转寿司、911pk、樱对本文的协助）**

# 烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

## Supercard DSTWO

厂商：Supercard　网址：chn.supercard.cn

### Supercard DSTWO对应3DS内核固件发布

类型：NDS（SLOT-1）　最新内核版本：EOS v1.11
存储：microSD卡（SDHC）

Supercard小组在3月23日对Supercard DSTWO烧录卡进行了固件升级。此次升级除了修正内核的部分问题之外，还对3DS主机提供了支持，通过这次升级Supercard DSTWO可在3DS上成功运行NDS游戏，此外Supercard小组也在3月29日对Supercard DSONE提供了部分升级以支持3DS主机。对于Supercard DSTWO的升级，玩家可以从光盘中找到DSTWO_v1.11_0322_chs.zip压缩包，其中的Firmware_v1.09_chs.zip压缩包便是新版固件，将其解压后拷贝到microSD卡根目录，然后使用最新的v1.11内核即可读取。如卡带非最新的v1.11内核，只需将DSTWO_v1.11_0322_chs.zip压缩包中的_dstwo和ds2boot.dat两个文件拷贝到microSD卡中就可以升级了。注意升级时要保证主机电量的充足，以免中途断电导致卡带报废，另外要使用和卡带语言版本相对应的内核进行升级，光盘中附送的均为中文版内核。除此之外，新版内核的其他更新如下：

·新增自动运行最后读取游戏功能，可以在游戏选择界面的系统设置中。开启此功能可以在插件选择界面选择DS_GAME插件直接运行上次你玩的游戏。如果开启此功能，但又想进入游戏选择界面，可在进入DS_GAME插件时按住B键；

·修正日版中含有（ッポ怖）这三个字不能识别问题；

·修正NDSi、3DS主机复位重启有时不能识别问题。

## AceKard2/AceKard2i

厂商：AceKard　网址：www.acekard.com

### AceKard2新版3DS固件发布

类型：NDS（SLOT-1）　最新内核版本：AKAIO 1.8.6
存储：microSD卡（SDHC）

AceKard小组在3月27日对AceKard2i进行了最新的固件更新，新版固件可以让AceKard2i在3DS主机上运行。早先的AceKard2并不支持此次升级。升级包在光盘中命名为ak2ifw_update_3ds_v1.zip，其中有两个固件，分别是ak2ifw_update_3ds_v1_DSi.nds和ak2ifw_update_3ds_v1_DSL.nds，两者均为3DS固件，只是升级时对应的主机不同。前者需要使用NDSi或NDSi LL主机来进行升级，后者则是NDS和NDSL主机使用的。升级的步骤非常简单，将对应主机的内核拷贝到microSD卡的根目录，然后在相应主机上运行AceKard2i烧录卡，选择该固件后根据屏幕上的提示操作即可完成升级。升级后AceKard2i便可在3DS主机上正常运行了。需要注意的是升级时要保证主机电量充足。此固件仅限使用在正版AceKard2i卡带上，假卡是无法正常升级的。鉴别卡带的真伪可以在官网上进行，网址为：http://www.acekard.com/bar_code.php。



▲AceKard2i的外壳背部有防伪码不干胶，撕开不干胶后即可找到防伪码。



# PSP软件学院

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》155辑内的“实用软件/PSP”目录中。

前段时间受日本地震影响，不少新作都宣布延期，百无聊赖之下酷洛洛只好拿起发布已久的《啪嗒嘭3》试玩版来解馋一下，谁料一发不可收拾，每晚睡前总会去刷武器素材，一刷就是凌晨1、2点，导致早上精神不振……以上为题外话，现在来看看本辑的新软件吧。

## 软件新闻

### 音量提升30%：Audio Boost新版兼容新自制系统



当在一些人声嘈杂的地方玩PSP，你会发现其实PSP的扬声器实在有点不给力，即使开到最大音量也不一定能听清楚。而Audio Boost是一款增强PSP扬声器功率的自制固件，可以提高原来的30%。新版的Audio Boost for 62X 63X v4b兼容目前最火的两款新自制固件——6.20TN与6.35PRO，v4b版还支持对PSP go增强音效。安装时将seplugins文件夹拷贝到记忆棒根目录，然后在同文件夹的game.txt和vsh.txt中加入语句“ms0:/seplugins/boost.prx 1 ”（PSP go改为“ef0:/”）后保存。重启或进入游戏后按HOME+R即可开启，增强音效时注意不要开太大声，否则扬声器会因为音量过大而出现爆音，长期可能会对造成扬声器受损哦。

### 史上最难游戏？ 自制游戏《The world hardest game》




如名字所示，《The world hardest game》是一款自称为“全世界最难”的游戏。游戏的玩法十分简单，玩家只需将操控的红色方块移动至蓝色区域即可过关。游戏的难点在于方块的移动方向与玩家的滑杆移动方向完全相反，且途中有着各种障碍物的阻挠，一旦接触这些障碍物就会宣告失败。每进入下一关，游戏的难度都会上升一个台阶，不知道各位玩家可以进入到第几关呢？

### 截图插件PRXShot更新v0.21

如今的PSP金手指绝大部分都具备了截图功能，但由于部分玩家对金手指存在抵触，最终与这实用的功能失之交臂。PRXShot是一款单纯为截图而制作的自制插件，v0.21版从GEN、普罗米修斯、TN到PRO系统全部兼容，若你希望要一款纯净的截图插件，PRXShot会是你的不二之选。安装时将压缩包中的seplugins文件夹拷贝到记忆棒根目录，然后在同文件夹的game.txt和vsh.txt中加入语句“ms0:/seplugins/prxshot/prxshot.prx 1”（PSP go把“ms0”改为“ef0:/”），在XMB或游戏界面时按音乐键就能进行截图了，截图会保存到记忆棒PSP/SCREENSHOT目录中。

# 开机免刷进入TN-D：6.20TN-D Permanent Patch

随着PSP破解愈发顺利，新自制固件的进入方式也越来越方便，国内新破解大神“忠贞炙烈之炎”针对6.20TN-D系统的特性，于3月初发布6.20TN-D Permanent Patch，通过伪装vshmain达到开机自动启用HEN，进入6.20TN-D系统。6.20TN-D玩家如打上这个补丁，就可以和PSP－1000/2000的M33、GEN、普罗米修斯系统一样，开机直接进入自制系统了。不过目前6.20TN-D Permanent Patch尚未完善，没有神奇电池的PSP-1000/2000用户、以及PSP-3000和PSP go的用户请按照教程指引慎重使用。现在就来说一下该补丁的安装方法。

**安装条件**

**6.20 TN-D系统下的所有型号PSP**

**1**

在6.20TN-D的PSP界面下按SELECT呼出VSH Menu，如图在PROTECT FLASH0选项中选择Disabled（解除Flash0保护）。



**2**

把光盘的TN_D_Permanent_patch.rar解压后，将其中的PSP文件夹拷贝并覆盖到记忆棒根目录。然后在PSP界面进入6.20TN-D Permanent Patch。




**3**

进入后程序会提示是否安装，选择Yes确认后就会进行第一步安装，程序会将PSP的Flash0中原有的vshmain.prx备份到记忆棒ms0:/vshmain.prx，以便损坏时进行恢复；若提示错误，则建议放弃当前操作并退出软件，等待适合你PSP主机的版本。

```
6.20 TN-D HEN Permanent patch by virtuousflame
Initializing flash rw...
Are you going to install the patch?
X - Yes, O - No
```

**4**

若第3步顺利进行，程序会再次作出提示，提问是否需要进行测试你测试下生成的伪装vshmain，第一次安装时极力推荐选择Yes进行测试，避免因不兼容对PSP造成无法挽回的损坏。

```
6.20 TN-D HEN Permanent patch by virtuousflame
Initializing flash rw...
Are you going to install the patch?
X - Yes, O - No
The original vshmain.prx has been saved as ms0:/vshorig.prx
Please keep it in a safe place
Are you going to have a test run on fake vshmain? [STRONGLY RECOMMEN
If it failed you should stop installing and report it back.
X - Yes, O - No
```

**5**

若测试成功，程序就会自动退出至6.20TN-D，并且没有出现死机的现象，这时代表玩家可以正常安装6.20TN-D Permanent Patch；若中途出现死机，则建议放弃当前操作并退出软件，等待适合你PSP主机的版本。

**6**

测试成功的用户这时可以从PSP界面进入6.20TN-D Permanent Patch，选择Yes安装后再选NO以跳过测试，这时安装就会完成。今后玩家开机时就会自动进入6.20TN-D了。若要希望卸载补丁，只需重新进入6.20TN-D Permanent Patch，然后根据提示卸载即可。

### 一些状况的解决方案

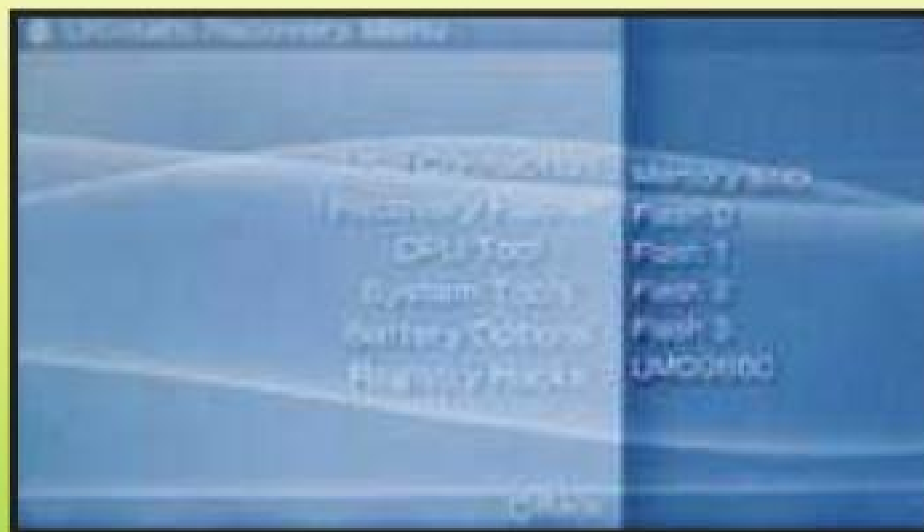
1.如果机器因为vsh插件而不能启动，开机时按着R键，会删除所有seplugins插件列表和flash1:/config.tn。

2.如果flash0:/vsh/module/vshorig.prx丢失或损坏，开机时按着O+X+SELECT+START键，将复制ms0:/vshorig.prx到flash0:/vsh/module/vshorig.prx加入恢复模式的Permanent Patch。

# 加入恢复模式的Permanent Patch

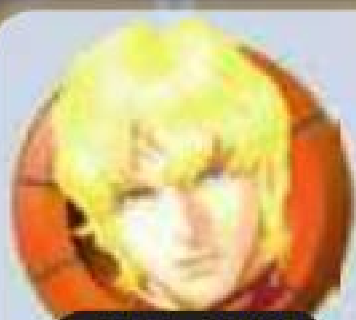
## Ultimate Recovery Menu for custom firmware 6.20 TN-D

此为软件作者TOcean，根据忠贞炙烈之炎的Permanent Patch加入恢复模式的新补丁，与上述Permanent Patch不同的地方，在于其开机或进入游戏时按R键可以进入恢复模式，进行各种系统的细项设置，并且可以对NAND进行备份与恢复，实现解除半砖的作用。安装时将压缩包内的urm_tnd文件夹内的所有内容拷贝到记忆棒根目录，然后安装上述Permanent Patch的安装方式进行操作即可。如果玩家之前已安装了Permanent Patch，需先卸载Permanent Patch，然后再安装该补丁。这款补丁虽然可以让玩家对PSP进行更丰富的设置，但其中的恢复模式涉及不少FLASH读写、神奇电池等设置，在此只建议有经验的玩家使用。






先不论炒作还是真的缺货，国内家用游戏市场确实受到日本地震的影响，因此近期卖场的价格可能会出现或多或少的浮动，各位玩家需要多多留意，现在就来看看近期的市场概况吧。


广州 沈朗

进入4月份，节后传统淡季的最后一个月，惨淡的经营气氛继续笼罩着广州各大电玩卖场。随着时间的推移，上月下旬商家们借着日本地震炒作而起的掌机价格风波渐渐被平息。而3DS的大量货源补充，亦使昔日因库存不足而虚高的价格回复到一个合理水平。

先来说说小P的行情，降价幅度最大的是白色和黑色，其中白色报1205元，相比起3月下旬，降价幅度80元；黑色报1190元，降价幅度60元。相比起降幅惊人的基础色，彩色系的价格亦有不同程度的降幅。3月下旬缺货的绿色和黄色，本月初得到一次大批量的货源补充。在库存的压力下，各大商家也只能调价出货。紫色、蓝色报1305元、红色、黄色、粉红色，报1310元。较受欢迎的青瓷蓝报1320元。正如笔者所预料的那样，除了新闻突发事件外没有任何实质性供应链环节的支持下的价格炒作，其影响和持续时间是不会深远和长久的。对于小P行情走向，笔者分析如下：虽然目前整个3000型系列货源充足，加上淡季效应的影响，价格线为全年的最低位。但本月为淡季的最后一个月，加上五一黄金周马上要来，这样的价格线只能维持个10天左右，到了本月中旬，商家们开始为黄金周作准备，囤货、控价等手段又会再度出击。对价格走向的影响很大，笔者预计中旬会有一次较大的价格波动，所以有购机需求的朋友，现在是一年中最佳的出手时机，别犹豫了，赶紧出手。在卖场里消失了一段时间的PSP go最近小批量到货，卖场里的几家比较大的商家都在显眼的柜台处零星陈列。白色报价1440元。推荐给商务型和二次购机的玩家朋友。

3DS的魅力继续风靡，加上最近的破解风，使得该机型的关注度一再被提高。在笔者走访的过程中，购买小P的客户都会多问一下3DS的情况，如售价、破解情况、破解后的游戏运行媒介等情况。部分原意购买小P的白领玩家更在商家组合套餐的诱惑和销售口径的鼓动下转投了3DS的怀抱。就如前文所述，由于这几天到达卖场的3DS数量十分庞大，导致其坚挺了许久的价格线终于崩溃下调，其中日版黑色报2240元、蓝色2260元，比起3月下旬降价幅度在95～110元，对该机型有购买意向的朋友建议抓紧这个时间段入手。在3DS的强劲带动下，连同旗下的NDSi销量也持续上升，某些大商家更出现了史无前例的断货现象。时光倒流回前一个季度，这是无法想象的。黑白两基础色报1250元和1270元，彩色系冰蓝色报1260元、深蓝色报1300元、粉红色报1305元。行货系列iDSi黑白两基础色报1240元，彩色系粉红、冰蓝报1310元。售价已和水货非常接近，考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货为上。大屏幕NDSi LL报价1320元。


上海 书记

最近受日本核泄漏事件的影响，国内游戏机市场波动很大，各大批发商趁此事件哄抬物价，导致PSP、3DS以及各种存储类配件价格突然暴涨，还好很快就由于国内库存量巨大又迅速跌下来了。那些刚好赶在涨价期间入手游戏机的朋友们，遗憾地和抢盐众们一起悲剧了。

PSP依然是最近国内市场上最受欢迎的掌机。现在PSP-3000仍然牢牢占据国内掌机市场的主导地位，价格也非常划算，加上记忆棒等各

种配件1500左右就可以入手，日本遇到灾难的时候，PSP稍微涨了一些不过很快又跌了回来，所以价格算是比较稳定了。各个系统破解都比较完善，而它的竞争对手NDS系列目前又不是很给力，所以PSP的市场寿命应该还很长。还在等的朋友们就别犹豫了，再犹豫NGP都快出了。

NDSi和NDSL现在已经很少有人买了。准确的说，是要买的人早都已经买过，没兴趣的人现在也提不起兴趣。毕竟3DS也已经发售很长一段时间了，NDS们已经可以光荣退休跟市场说拜拜了。3DS发售到现在基本是一路跌价，除了日本地震的时候有谣言说缺货导致突然上涨，但是过了两天又继续下跌，目前日版的批发价已经跌倒2000左右了。鉴于日版游戏绝大部分延期，而且最近也没有什么值得期待的大作，大家可以考虑再观望一下，等美版大批到货再说。

配件方面依然变化不大，值得一提的是3DS的烧录卡，网上有不少争论说用了3DS的烧录卡到底会不会被锁机，我个人看法是目前的烧录卡是NDS的，玩的是NDS的游戏，3DS游戏本身并没有被破解，在一切都还不明朗的情况下还是不要做小白鼠比较好。







事实证明，趁着日本地震之际游戏机纷纷不同程度涨价的情况就是类似抢盐的借题发挥，不同的是游戏机毕竟不是生活必需品，因此就在玩家们“你涨你的，老子不玩就是了”的淡定反应中不了了之了。首先做出反应的就是3DS，由于美版主机即将在不久之后发售，去掉可能会锁区带来的正版游戏不兼容问题（最可能的结果就是更多的玩家会更坚定地选择死等破解），由于汇率的价格因素必然将会有大幅度的下调，因此日版3DS从地震初期的2300元迅速回落到了2050元，从这一点也可以看出地震对于批发渠道的影响实际上远没有我们想得那么严重。随着时间的推移3DS的配件也渐渐多了起来，组装贴膜30元，透明收纳盒35元，兼容的烧录卡80元到200元不等。个人意见就是无论现阶段选择什么价位的烧录卡，日后一旦破解也肯定要换卡无疑，因此选择便宜的能将就着用就行了。

PSP依然是出货缓慢，而且粉色已经断货，从批发渠道了解到较长一段时间内也不会有货。黑色6.35版本主机基本可以看作是最后破解的一版PSP主机了，一来低于该版本的主机大量有货，另一方面年底NGP发售且向下兼容，执着于《怪物猎人》的玩家也会转战新平台。价格方面黑色PSP-3000单机为1150元，小小折腾了一下子之后也算是又回到了正常的轨道，记忆卡方面8GB和16GB价格分别为130元和180元，各种配件也在商家的甩货之列，早已是白菜价格。购机的玩家只要稍稍腿脚勤快一些，货比三家就可以买到物美价廉的主机了，此时入手的话乐上一年时间还是没问题的。

## 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

| 城市 | 提供者 | PSP go | PSP-3000 | NDSL | NDSi | iDSi | NDSi LL | 3DS | MSD (16G) | MSD (8G) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 君慧娱乐 | 1440 | 1190 | 840 | 1250 | 1240 | 1320 | 2240 | 255 | 170 |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1350 | 1150 | 800 | 1130 | 1100 | 1380 | 2150 | 180 | 80 |
| 上海 | 新亚电玩 | 1450 | 1300 | 900 | 1100 | 1100 | 1250 | 2200 | 140 | 80 |
| 上海 | 易玩客栈 | 1210 | 1200 | 950 | 1100 | 1100 | — | 2150 | 200 | — |
| 浙江杭州 | 江城博晶电玩 | 1400 | 1300 | 750 | 1100 | 1360 | 1360 | 2100 | 140 | 100 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1200 | 1100 | 600 | 1100 | 1100 | 1260 | 2080 | 130 | 80 |
| 安徽合肥 | 贝贝电玩 | 1250 | 1170 | 600 | 900 | 900 | 1200 | 2120 | 150 | 90 |
| 四川成都 | 海豚电玩 | 1150 | 1100 | — | 980 | 1050 | 1170 | 1980 | 140 | 110 |
| 福建厦门 | 玩高数码电玩 | 1300 | 1200 | 800 | 900 | 1000 | 1300 | 2000 | 150 | 200 |
| 江苏苏州 | 哇靠电玩 | 1280 | 1180 | 880 | 1050 | 1090 | 1280 | 2080 | 180 | 110 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1550 | 1280 | 950 | 1100 | 1100 | 1360 | 2200 | 160 | 110 |

# 硬件短消息

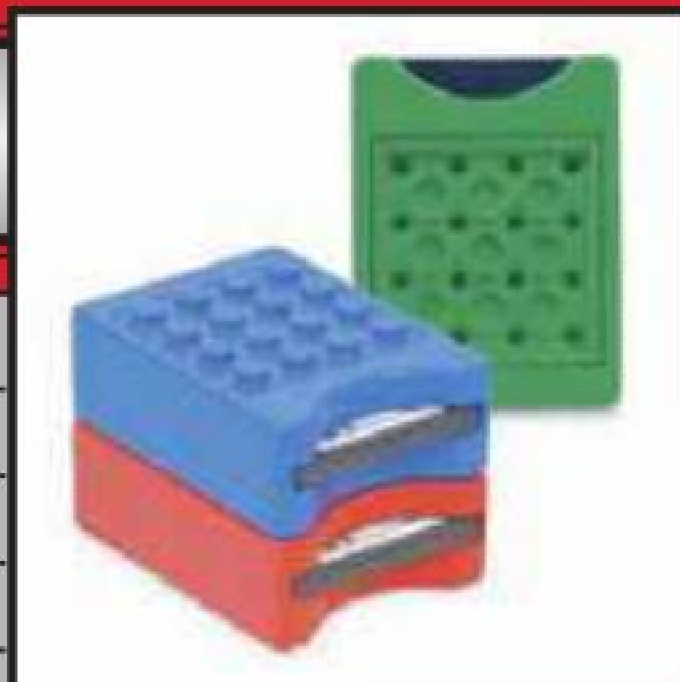
栏目主持:酷洛洛

文 就爱360

美版3DS如期发售，国内不少店家第一时间搞到了货物，价格只要1900元。以美元对人民币的汇率，相信价格还会进一步下降。3DS烧录卡迟迟没有消息，原来很高调的烧录卡厂商通通都没了音，估计在硬件加密破解上遇到了难题。用NDS烧录卡来运行3DS ROM大概是不可能了，对应3DS烧录卡的推出估计得大费一番周折。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

## 乐高卡片收纳盒

品名：LEGO Game Cases for DS
种类：卡片收纳盒
出品：Power A
对应机种：NDS/3DS
官方价格：9.99美元






乐高积木很多人都喜欢玩，但这可不是普通的乐高积木。积木的侧面中央有小孔，可以将NDS或3DS卡到插入，一块积木就是一个卡片收纳盒。包装中内含了红、绿、蓝三种颜色的积木，如同普通的乐高积木一样，依靠背部的凸起，可以相互拼接起来。如果积木多的话，能拼接成各种有趣的图形。



## NDSi LL套装

品名：DSi XL Starter Kit Midnight
种类：套装
出品：Icon
对应机种：NDSi LL
官方价格：19.99美元

如果嫌3DS的价格太高，买个NDSi LL先玩着也不错，价格低、屏幕大、游戏也多。这个套装是专为NDSi LL新用户准备的，包括了各式各样的配件。套装中提供了主机保护包、卡片收纳盒、触控笔、腕带以及车载充电器、耳机、屏幕贴膜、清洁布、充电底座、耳机等，非常丰富，基本上不用再买其它配件了。



## NDS便携包

品名：DS Universal Pull and Go Folio
种类：便携包
出品：PDP
对应机种：3DS/NDS
官方价格：19.99美元

这个类似大钱夹的东东其实是为NDS和3DS设计的便携包，还经过了任天堂的正式授权哦。包包质地柔软，能够缓和冲击力，保护内置主机不受伤害。包包能装下所有机型的NDS主机以及3DS，包括体型庞大的NDSi LL。除了能放下主机外，包包内还有夹层，可以放下多达29枚游戏卡以及触控笔等配件。但可气的是包包只有绿色、蓝色、粉红三种颜色可选，颜色有点太少了。





## 3DS硅胶套

| | |
|---|---|
| 品名： | シリコンカバー for ニンテンドー3DS |
| 种类： | 保护套 |
| 出品： | Hori |
| 对应机种： | 3DS |
| 官方价格： | 1200日元 |

刚买回来的3DS自然呵护有加，这款硅胶套产品完全针对3DS的体型设计，能为你的3DS提供有效保护。产品可以与3DS的机身完美贴合，并在摄像头、音量键、电源插口等处做了镂空处理，不会影响正常操作。产品的材质柔软，厚度为1.45mm，重量只有42克，避免加重玩家的负担。



## 《怪物猎人 携带版 3rd》主题收纳包

| | |
|---|---|
| 品名： | PS pictogram |
| 种类： | 收纳包 |
| 出品： | Porter |
| 对应机种： | PSP |
| 官方价格： | 10500日元 |



大家印象中，游戏主题收纳包似乎都是花瓶，用来收藏用的。不过，这款《怪物猎人》收纳包却很实用，包包最外面的布兜可以放下记忆棒等小配件。内部分为两层，除了能放下PSP主机外，还为UMD光盘和电池设计了防止位置。包包整体黑色，印有雷狼龙的纹章，再配以金色的拉链，很酷哦。



## 3DS握把

| | |
|---|---|
| 品名： | 3DS用アシストグリップ |
| 种类： | 握把 |
| 出品： | デイテルジャパン |
| 对应机种： | 3DS |
| 官方价格： | 980日元 |

如果你是街霸的爱好者，不妨为3DS配一个这样的握把产品，可以有效减轻手掌虎口部位的劳累感。产品能直接套在3DS的下方，突起部位符合人体工学设计，握起来很舒服。产品采用ABS塑料，质地坚硬，但重量只有79克。产品的背部有支撑杆，能够让3DS斜立在桌面上。支撑杆为两段设计，通过抽拉的方式让3DS以不同的角度倾斜。其中下端支撑杆还隐藏了储物槽，能放入游戏卡片或SD卡。







GAME KALEIDOSCOPE

# 游戏万花筒



提供

## Falcom30周年庆抽选会开幕，福利多多！

靠《伊苏》和《英雄传说》这两大系列作品为广大玩家所熟知的Falcom公司为了庆祝成立30周年，于3月26日以及4月2日分别在大阪和东京召开纪念抽选会。这次的抽选会除了为纪念创社30周年外，还针对了3月24日～4月24日举办的"轨迹＆伊苏 春之大感谢祭"。大阪和东京两个会场准备了共计1084份赠品，各个会场还会免费分发印有《零之轨迹》角色形象的非卖品口香糖。

抽选日当天有装扮成《零之轨迹》两名女性角色的COSER到场炒热气氛，为参展者准备的礼品也相当丰厚，当然我等国内的粉丝们就只有看图解馋了。





▲A级奖品是《零之轨迹》16名主要角色的声优亲笔签名纸，这独一无二的签名纸绝对是值得FANS永久珍藏的物品，我想要钉宫那张啊，可恶！



▲B级奖品——角色电话卡，总共8种样式，非卖品！



▲B级奖品——《伊苏对空轨》角色卡片，16张一组。







▲▼C级奖品——皮制手机挂饰，分为Falcom的LOGO和吉祥物米西两种造型，总共抽取1000名幸运者发放。



◀B级奖品——角色马克杯，同样是非卖品，Q版造型好可爱！




# 网页游戏《信喵的野望》3月3日开始运营

のぶニャがの野望

原Koei公司制作的《信长的野望》是一个极有人气的战略SLG系列，虽然总有玩家愤慨其近年来“不务正业”、“忘本”，但Koei对《野望》的推进脚步并未停滞。3月3日，由现Koei Tecmo Games开发运营的网页游戏《信喵的野望》正式投入市场。该游戏的最大特点就是把日本战国时期的知名武将画成各种可爱的猫形象，玩家要集结多名猫武将，帮助战国的各势力大名夺取天下。






▲信喵的毕生劲敌、谋略武功双绝的咪田信玄。



▲经典毗沙门天造型的上杉喵信。



▲看这威武的造型就知道它是我们“熟悉”的织田信喵！



▶出云阿国咪，转世为猫也要妩媚么。



▲信喵的外甥女阿江喵。



◀一脸痞样的喵本武藏，本作中他也会是天下无双的剑豪吗？



◀前喵庆次，其原型前田庆次在“《战国无双》系列”中是堪与吕布匹敌的猛将。



乌冬 提供

# 你也可以成为武器工匠，《MHP3》武器制作教程同人志发售

在118辑的《口袋光环》DVD中曾经收录过日本达人玩家制作真实版铳枪的影像，现在由视频作者制作的《MHP3》武器制作教程同人志也推出了，上面详细记载了真实版铳枪的过程以及内部构造图解，而且除了铳枪外，还有《MHP3》火龙炮以及《洛克人》中空气人（エアーマン）的制作教程，这些都是该作者的得意作品。怎么样，身为猎人的你是不是也跃跃欲试了呢？







▲别出心裁的目录。




▲火龙炮的内部构造图。




▲成品的火龙炮就是这么一个感觉。



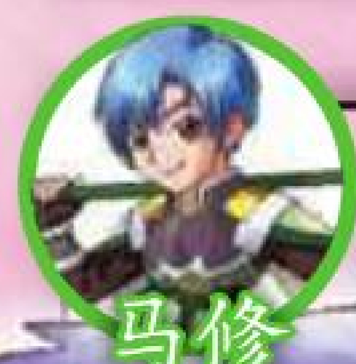
▲这货相信对于有上视频网站的读者都不会陌生。




▲铳枪的制作教程，图文解说比影像更好理解。



■实际做出来的铳枪，拿在手上一定很拉风。



马修 提供

# 多种风格的水君同人图

水君在《口袋妖怪 金·银》中登场的三个二级神兽中，不仅造型是最优雅的，更是“《口袋妖怪》系列”惟一作为主角口袋妖怪的二级神兽，加上“北风的使者”等拉风的头衔，都使其人气一直居高不下，下面放上一些关于水君的不同风格的图片，仅供欣赏。

◀这个不是同人图，来自口袋妖怪卡片游戏的官方壁纸，放这张主要是作为参考标准。

▶很典型的浮世绘风格，眼睛比原版的小不少哦。






# 《初音未来 女歌手计划 梦想剧场 2nd》预定发售专用操作台




▲A模式




▲B模式

“《初音未来 女歌手计划》系列”是由SEGA公司制作的PSP人气音乐类游戏，目前发售的两作均创下20万以上销量，而隔年在PS3上推出的衍生软件《梦想剧场》这次也没落下《2nd》不管，今年夏季，玩家就可以用PSP连接PS3，玩到高清版的《女歌手计划2》了。由于《女歌手计划》推出过街机版，一些家用机玩家可能也想一试街机版的独特控制器，考虑到该情况，著名周边厂商Hori预定推出可用于PS3上《梦想剧场 2nd》的街机模拟控制器。由于该控制器要卖到28514日元（约合2200人民币）的高价，因此厂商在官方网站上展开预约活动，只有当预约人数超过规定数量时，这款产品才能真正面世。



▲切换操作模式后，按键的外壳也能卸下更换。



▲附带防误操作的盖子，这样玩一代的时候就不用担心按到方向键了。

控制器的样式完全模拟街机，按键大小直径为10厘米，玩惯PSP版的人需要一段时间去适应，不过在习惯之后其操作舒适感也是无与伦比的。按键包括○、×、△、□以及方向键的↑、↓、←、→，默认的A模式排列最适合玩《2nd》。如果玩家想玩一代，也可以切换到B模式。该控制器的大小约为69×43×7（单位是厘米，分别对应长、宽、高），重量约7公斤，面板图案可由玩家任意更换。



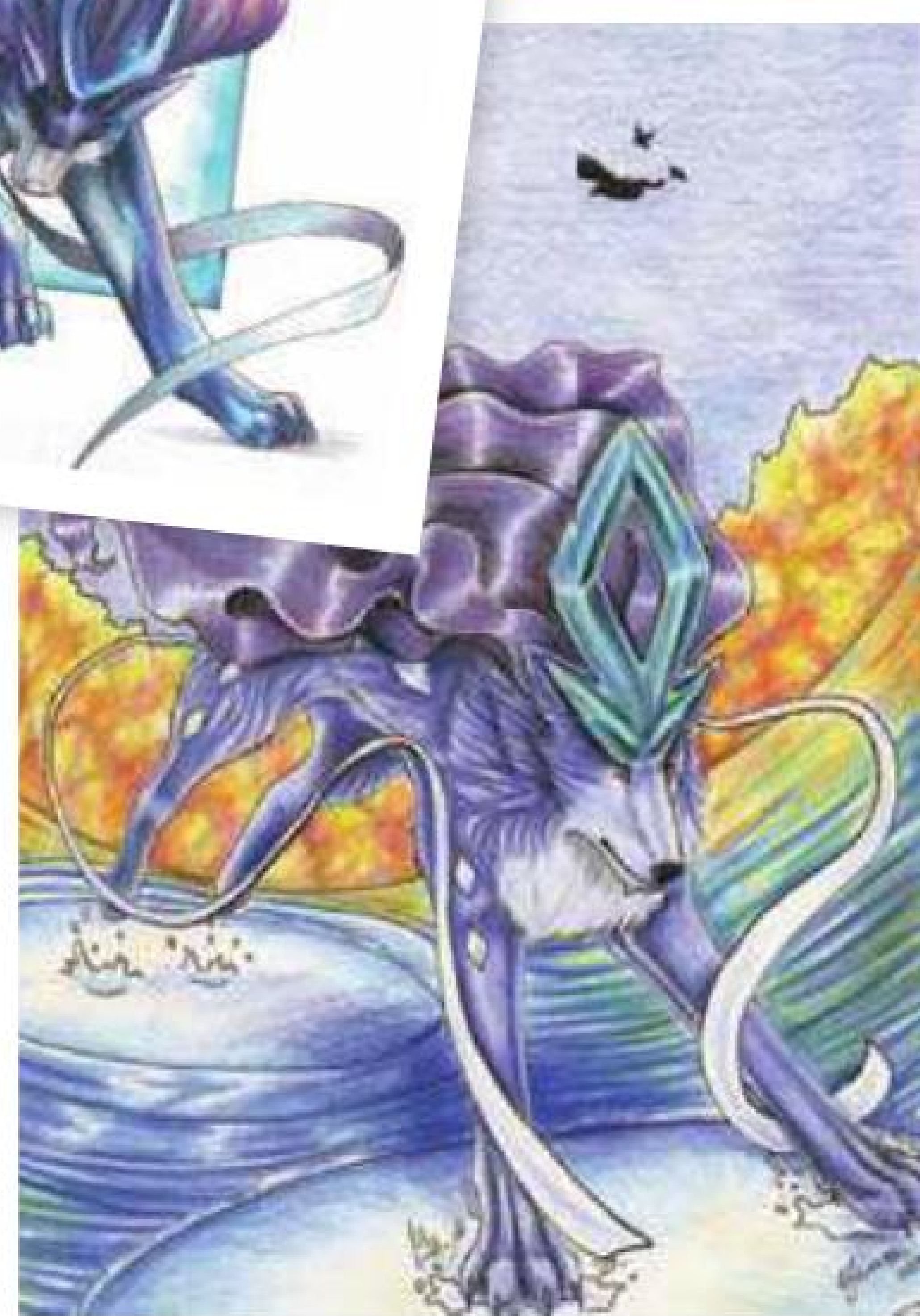
▲有点哥特风格的恶魔水君，背景的月亮竟然是心形的。



◀野兽写实风格的水君，脸参照了现实中的狼。




▶也是浮世绘风格，鬃毛的长度很夸张，姿势参考的貌似是马。



▲这个完全就是一只披着“水君头饰”的狼。

栏目主持：苍穹

# 火纹大陆

大多数《火纹》粉丝对于“天马骑士”这一职业都怀着特殊的情感，这些驾驭着天马、翱翔于天际的女性骑士们纯洁、美丽，在弥漫着硝烟和血腥味的战场上，她们是一种别样的存在。虽然面对弓箭手时天马骑士往往要退居二线，但高移动力和高速度等特性还是能让她们活跃在各条战线，从初代就传承下来的经典设定——三角攻击，更是让玩家体会到了天马骑士三姐妹的强大。本辑专栏的主人公，就是《烈火之剑》中的人气角色——天马骑士菲奥拉。

文 火花天龙剑 失落的勇者

## 《烈火之剑》人物杂谈
## ——“纯洁的白翼”菲奥拉

艾雷布新历961年，菲奥拉出生于冰雪王国伊利亚一个普通的佣兵家庭，由于父母常年在外做雇佣兵，因此当时还只有5岁左右的她就承担起了照顾两个妹妹的重任，既当姐姐又当母亲的她自小就养成了坚强而认真负责的性格。伊利亚王国恶劣的天气造成了庄稼的收成很不理想，想要活下去，佣兵是惟一的生存之道。在两个妹妹长大之后，为了这个家，肩负起伊利亚雇佣兵荣誉的菲奥拉成为了一名天马骑士。出色的实力使得她很快就成为了伊利亚天马骑士团第五部队队长，不过在执行任务的过程中，她的心里依旧还是放不下两个妹妹。978年，因为劝妹妹法莉娜不要太看重钱的缘故，两姐妹大吵了一次，尔后法莉娜离家出走，从此下落不明。979年，虽然还是有些担心，但是为了生存，菲奥拉送自己最小的妹妹芙罗莉娜加入伊利亚雇佣兵，为成为正式骑士而积累必要的经验。980年，菲奥拉接受了潘特的委托，率领自己的天马骑士团前往魔之岛调查黑之牙的动向，然而却遭到了黑之牙的突然袭击，部队几近全灭，但是为了伊利亚天马骑士团的荣誉，即使只剩下一个人，她还是毅然向魔之岛的深处前进。这个时



候，芙萝莉娜出现在了她的面前，经过妹妹的劝说，菲奥拉加入了艾利乌德的队伍。

也许是从小就承担着母亲的责任照顾两个妹妹的缘故，菲奥拉是一个非常认真负责的好姐姐，为了两个妹妹，她可以放弃自己的利益。有一次她不顾违约的后果，放下自己的任务而去帮助陷入困境的妹妹法莉娜，结果欠了一笔高昂的违约金；在送芙萝莉娜去参加佣兵修行的时候依然还挂念着她，事后连艾利乌德都为之感叹；因为担心芙罗莉娜在基亚兰骑士团被男性欺负，她甚至说“姐姐我会帮你干掉那小子”……不知道是因为菲奥拉认真负责过了头的缘故，还是妹妹法莉娜的性格有些叛逆的缘故，两姐妹曾经大吵了一架。即使如此，我们依然不能否认菲奥拉是一位好姐姐。姐妹俩在重逢之时，之前的矛盾也立即烟消云散了。

菲奥拉不但对自己的两个妹妹认真负责，对自己的工作也是如此。也许正是因为这个原因，仅仅只有19岁的她就已经是伊利亚天马骑士团第五队队长了。“无论发生什么……就算任务再危险，哪怕会危急到自己的生命，一旦答应下来的工作就绝对不能放弃，因为自己是背负着整个伊利亚佣兵团的荣誉在战斗！”这个是她作为天马骑士前辈给妹妹芙萝莉娜的忠告，相信同时也是她留给自己的座右铭。她是这么说的，也是这么做的。自己的部队遇到了敌人的偷袭导致全军覆没，她所选择的并不是撤退或养伤，而是为了完成任务继续战斗。“那些男人就是黑之牙呀……大家看好了，我不会让你们白白牺牲的。即使只有我一人，也会完成任务，以伊利亚佣兵骑士团的队长的名义！”这句话，就是她给所有玩家的第一印象，也是她认真负责，即使拼上性命也要完成任务的真实写照。



在自己的妹妹芙萝莉娜和这次任务的雇主潘特面前，她并没有抱怨这次的任务有多危险，而是把这次的任务失败的责任全部扛在了自己的肩上，或许在执行任务的时候，她的心里压根就没有想过找借口什么的，这个不由得让人想起了一本名为《没有任何借口》的书，也应该让某些为了逃避责任而找借口的人清醒下了。菲奥拉身为一名天马骑士，实力自然也是不俗的，用艾利乌德的评价就是“高水准”，其实想想也确实有道理，能够当队长的话除了要有责任心之外，自然还需要过人的实力。能够得到艾利乌德和肯特的赞许，能够被两位妹妹所仰慕和崇拜，并且能够从魔之岛的那场偷袭中生还，可见她的实力还是非比寻常的。



另外就情感方面而言，个人觉得，同样拥有认真负责、一丝不苟性格的肯特比较适合她。首先，艾利乌德的话大多数玩家都会选择妮妮安吧？毕竟剧情的烘托实在是非常明显，而且我个人也认为，两个人的支援对话内容显得有些勉强，认真负责的菲奥拉是否会为了个人的感情而抛下自己常年的愿望与信念值得怀疑；至于塞因，先不说两个人的性格如何，光是想到塞因那喜好女色的老毛病就让人心寒，尽管菲奥拉跟他是否能够幸福还不能直接下结论；而肯特的话就不一样了，性格上两人接近，肯特那有些正经老实的性格不会象塞因那样引起误会，而且菲奥拉可以继续完成她为了伊利亚的繁荣昌盛而奋斗的愿望。既然连菲奥拉本人都已经承认了他和肯特是天生一对的话，我就无须再多说什么了。当然，这里只是个人的观点而已。我相信，无论菲奥拉选择的是谁，作为旁观者的我都是举双手赞同的，因为我相信她的选择！最后，祝你幸福，翱翔在天空的纯洁白翼！



# 游戏边缘地

栏目主持 乌冬

文 koflover

NDS平台的大批应用软件游戏都是为非核心玩家所定制的，某些应用软件游戏甚至不能够叫做“游戏”，因为它针对的群体可能是从来不玩游戏的人。但对于那些核心玩家甚至是重度宅男来说，对游戏内容和品质的要求非常高，那么有没有什么应用软件游戏能满足他们的需要呢？答案当然是肯定的。下面就让我们来看看这次要介绍的这款游戏吧。

## 成功男士的迷人生活 白天讲座篇 デキる男のモテライフ　昼のモテ讲座编




### 软件介绍




▲不是每个人都像电车男那样走运的……

上次我们向大家介绍过一款提高女性魅力的游戏，而这次介绍的游戏《成功男士的迷人生活　白天讲座篇》，顾名思义就是教玩家如何提高男性魅力的。众所周知，不少核心玩家和阿宅们都把注意力集中在ACG领域，缺乏社会交往，在仪表谈吐、待人接物等方面可能有所欠缺，更不要说如何去和女孩子搭讪与约会了。毕竟《电车男》这种例子实在太少，如果不注意方式和技巧的话，想要和自己心仪的女孩子交往，可能不会那么顺利吧！这款游戏由日本权威杂志《周刊SPA》监制，内容同样有所保证，而且考虑到核心玩家的口味，游戏的整体风格也非常轻松搞笑，很容易被玩家所熟悉和接受。各位男性读者朋友们，无论您是否已经有女朋友，都建议试试这款游戏，能了解到不少有用的知识。与以往我们介绍的应用软件游戏不同的是，这款游戏有民间汉化版，再也不用担心语言障碍的影响。

### 追女心法




这款游戏不但告诉我们如何去待人接物，而且还讲解了不少追求女孩子的技巧和方法，对于提升自我的男性魅力有很大帮助，尤其是对于核心玩家以及阿宅们来说，可是非常有用的哦！而且游戏中不仅仅是照本宣科那么简单，还加入了大量互动性内容，使玩家在游戏中无形中得到了锻炼，并加深了印象和理解。不过古诗云“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行”，从游戏中明白了一些道理显然是不够的，在现实生活中进行实践，改正自己原有的缺点，就需要付出很大努力呢！

## 迷人剧场（モテ ドラマ）



类似于一般AVG那样，玩家阅读场景的情节内容后，做出自己的行动选择，情节也会因玩家的选择而有不同的发展。游戏场景一共有7话，每一话的女孩子都不同，有主角的同事、晚辈、领导，以及在生活中偶遇的女孩等等，模拟出了普通上班族的日常生活情况。每一话都分为Good、Normal和Bad三个不同结局，只有达到Normal以上的结局时，才能解锁下一话的内容。

## 迷人头脑锻炼（モテる脑を锻える男のDS检定）




这个模式包含有一些多项选择的问答题，涉及到日常生活、职场、机遇把握、约会、女性心理和感情生活等方面，内容非常丰富，这里不再一一介绍，还是请玩家在游戏中慢慢体会吧（笑）。通过回答问题，玩家可以了解到一些常识，每个问题的答案都分为◎（最好）、○（较好）、△（一般）、×（很差）四种等级，如果回答结果是×而且这又是自己曾不以为然的行为时，那一定要彻底根除！

## 热热闹闹游戏（ワイワイゲーム）




这个模式是供男女情侣二人同乐的迷你游戏，包含有二人三脚、纸飞机、神经衰弱和相性诊断四个游戏，难度不大但却非常有趣，很适合邀请自己的女朋友或者关系好的女生一起玩。其中相性诊断可以测试两人的性格默契程度，不过没必要太在意这个测试结果，毕竟这只是个迷你游戏而已。

## 迷人小贴士（モテるネタ帐DS）




这个模式中收录了男女日常交往时所用到的许多知识，分为酒类百科、美食荟萃和流行词汇辞典三大类。虽然这些知识对追女孩子不一定有很大的帮助，但了解一下也是不错的。比如说美食荟萃这一项，就传授给玩家不少进餐时的礼节和注意事项，如果邀请女孩子吃西餐或者日本料理时，注意到这些细节的话，没准会使她对你刮目相看呢！

## 伟人的迷人格言（モテる大人モテ格言）



比较恶搞的一个模式，将伟人的名言名句进行各种曲解，牵强附会地引申到男女交往的环节中来。我们也都知道这些名言名句的原意并非如此，但是在和女孩子约会时，适当地把这些名言名句提出来并曲解一番，也许能使她觉得你有幽默感呢！

## 自我鉴定（モテセルフチェック）




在这里对自己进行一个简单鉴定，分为聚会前鉴定和女友了解鉴定两种。前者是对自己个人气质和形象的一个简单评价，多加注意的话可以提高自己的第一印象；后者是用来鉴定自己和女孩子的关系进展程度。当然这个鉴定肯定不会百分百准确，没必要太过当真。

## 设定（オプション）

在这里可以查看图片动画、人物介绍、制作员名单等等，并有改名和删除记录的功能。在迷人剧场模式中的解锁图片在这里就可以查看。

# 男性魅力



虽然这款游戏的风格很轻松幽默，甚至有几分恶搞成分，但内容基本上还算是比较严谨的，值得玩家去认真对待。想靠玩这款游戏来掌握追求女孩子的方法，这显然是不够的，但游戏中的种种内容确实有用，如果能付诸实践的话，一定能够使自己的男性魅力加分不少。迷人剧场模式中一共有7名女性，身分地位、性格爱好都大相径庭，在游戏中如何选择正确的行为举止，最终抱得美人归，也是需要费一番心思呢。

游戏中给笔者留下最深刻印象的就是“上司篇”。这一话需要攻略主角的女上司也就是公司的部长，而主角只是个简单的小职员，地位悬殊差别可想而知。如果仅仅是对女部长彬彬有礼，有求必应的话，虽然能博得她的好感但却不能达成Good结局。如果敢于表露自己的个性和原则，拒绝女部长的工作委派和升职邀请的话，才能真正掳获她的芳心，达成最终的Good结局。但试问在现实生活中，有几个人有勇气在自己的上司面前说“不”呢？或许这才真正是所谓的男性魅力吧！

# 游戏美图秀

还有不到半个月的时间《机战Z2》就要发售了，各位机战饭你们燃烧起来了吗？本次“美图秀”就以《机战》为主题来迎接即将到来的《机战》新作！

栏目主持：阿鲁









酷洛洛：我的大曾伽哪有这么可爱！

苍穹：《机战》只爆过《OGS》和《OG外传》的飘过，版权作一款也没通。原因至今是个谜……

苍穹：古铁与白骑士……寺田何时敢出《OG3》。

阿鲁：会有的，都会有的！









胧月：《天元突破》是部好动画。

酷洛洛：好机！

阿鲁：《天元突破》终于加入《机战》了，泪流满面啊！期待后篇的终极形态，不知道拿着银河系当飞盘玩的机体最终的攻击力会有多高……



阿鲁：玩《机战》这么久，印象最深的还是水羽楠叶。

乌冬：求楠叶汁。

白菜：算了吧，你连脑花都不敢吃……





# 游戏文化频道

# Game Culture Channel

栏目主持：苍穹

**“文化”这个词包含了极其庞大的概念，而“游戏文化”同样也拥有深厚的内涵。笔者原本只认为游戏文化是作为“八大艺术”的一种载体，而经过一段时间的反思后，觉得游戏文化远远不仅限于传统文化形式的依附。比如说动作游戏需要手脑的协调、策略游戏则需要宏观和微观的统筹分析、棋牌游戏需要一定的博弈，而RPG、AVG这种鸿篇巨制更是难以一言蔽之。不过不管怎么说，通过玩游戏的过程，能够开拓眼界和思维，甚至培养一些兴趣或学到一些知识的话，那是最好不过的。**

文 koflover

## ★RPG职业漫谈——忍者

本辑我们探讨的职业是忍者，它虽然不是一个常见的职业，比战士和法师这种基础职业的出现率要低得多，但却有非常高的人气，并且都以游戏中的高级职业的身分而出现。忍者职业往往集合了盗贼（刺客）、法师和弓手这三种职业的特征。忍者本身就属于盗贼职业的一个变种，具有近战、高机动性、低防御的特点，可能也会有开锁、偷盗和刺杀等相关能力。忍者往往又能学会多种独特的忍术，效果从攻击到辅助一应俱全，就像法师的魔法那样，许多游戏为了简化系统设定，使忍者职业也带有MP槽，那更是活脱脱的法师了。除此之外，忍者可以使用手里剑、苦无等暗器进行远程物理攻击，虽然投掷暗器的射程按道理说是没有弓手射箭的射程远，但某些游戏并没有明确的射程远近概念，只有远程和近战之分，所以忍者也就可以当做远程攻击职业来使用了。当然除了RPG外，忍者在其它游戏类型中也有极高的上镜率。



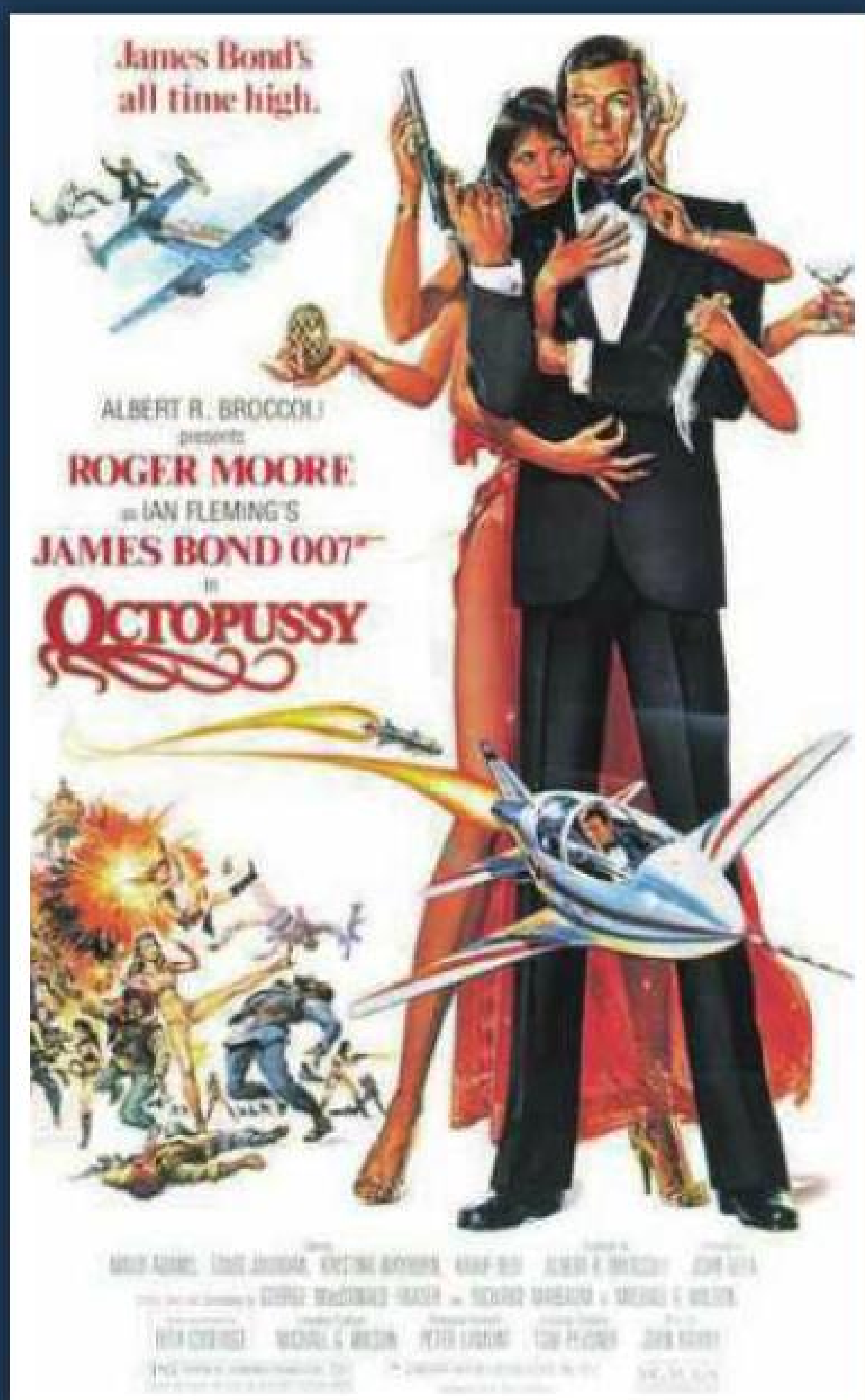
### 忍者的概念

忍者（Ninja／にんじゃ）是日本从镰仓时代开始出现的一种特殊职业，肩负着窃取情报和暗杀要员的任务，具有间谍和刺客的双重特征。忍者自幼就接受一套体系规范的训练方式，这被称作“忍术”，在很多影视以及游戏作品中，忍术具有种种不可思议的能力，像飞檐走壁什么的都不在话下，而影分身、遁术、爆炎术等等似乎也是作为忍者的基本能力，甚至有些高级忍者还有呼风唤雨的本领。相比起战士和法师，“魔武双修”的忍者更是技高一筹，对于小孩子来说，忍者这种通天彻地般的能力，丝毫不亚于孙悟空的七十二变和哆啦A梦的四维空间袋。所以我们也很容易理解，为什么有那么多游戏、动画甚至电影都有忍者的出现，无论是在日本还是在欧美，忍者都具有无穷的魅力。

虽然忍者个个身怀绝技，但和某些电影

动画中不同的是，忍者的地位是非常低的。在日本战国时代，虽然忍者和武士都是为大名效忠，但两者的身分可谓天壤之别，简单来说，武士是家臣而忍者是家奴。以传奇忍者服部半藏正成为例，尽管一生功绩无数，但俸禄也只有区区八千石。忍者之所以地位如此低贱，倒也未必因为命运不公，而是由忍者的职业特征所决定的。试想一下，从事间谍和暗杀任务的忍者，如果声明显赫、招摇过市的话，那么在执行任务时也就不利于伪装，会面临更大的生命危险。另外，忍者对身体条件的要求也非常高，如果养尊处优、沉溺酒色的话，那么很容易导致身体发福，更不用说在艰苦条件下执行任务的忍耐能力了。对于忍者来说，能为自己的君主效忠就是莫大的光荣，至于功名利禄这些真的只是浮云了。

忍者的种种特点，让人不禁联想起特工这个职业。忍者和特工都肩负着间谍和暗杀的使命，在为了重大利益或有保密需要时必须自我牺牲，并且他们都具有超人的本领，自幼就经过各种专业的训练，在执行许多特殊任务时都扮演着孤胆英雄的角色。除了所处时代的不同以外，忍者和特工可以说没有任何区别。其实忍者本身就属于间谍的一种，在连年征战的日本战国时代，这种负责侦察、刺探、扰乱、暗杀和破坏任务的渗透部队是非常重要的。早期的忍者也有“斥候”一类的称呼，随着忍术体系的规范和流传，忍者才逐渐和一般的间谍区分开来，成为战国时代各个大名所豢养的别动部队。从某种意义上来讲，著名的特工詹姆斯·邦德也算是“忍者”，不过相比起忍者的超人技艺，007风流倜傥的气度和性感的邦女郎给观众留下了更深刻的印象，很难把詹姆斯·邦德和服部半藏的形象联系在一起。




## 忍者的能力

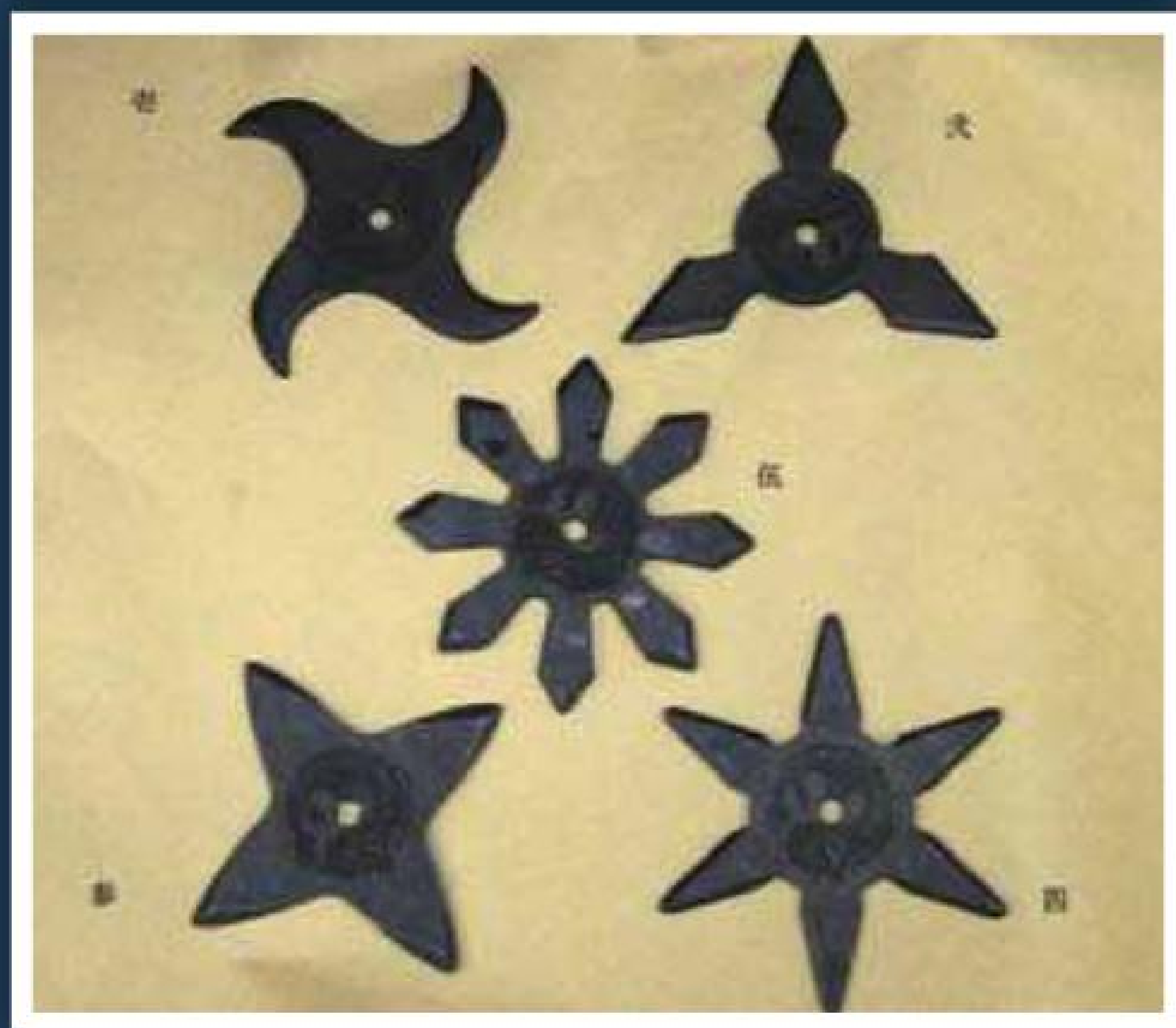


无论是日式游戏还是美式游戏，或者是动画片和电影，忍者都有很高的上镜率，但和魔法师这种虚构的形象不同，忍者是现实中真实的存在。在各类游戏、动画及影视作品中，忍者种种神奇的能力令人大开眼界，在现实中忍者虽然没有那么神奇的能力，但精妙的忍术还是很让人惊叹的。忍术源自中国的五行遁术，同空手道、柔道等格斗技巧一样，都是由中国的古武术传到日本后，再逐步演变发展起来的。著名的忍术著作《万川集海》就是吸收了中国的《六韬》和《孙子兵法》的精华思想编纂而成的，并指出忍术思想的根源正是来自于太公望的军事思想。太公望就是姜子牙，他首先提出了忍术的概念，并写在兵书《六韬》中（《六韬》又叫《太公兵法》，秦末时期黄石公赠张良的就是这本书）。

“忍者五道”指的是忍者日常修行和锻炼的五门科目，即“食、香、药、气、

体”。因为事关任务的成败，这些科目都有非常严格的要求，所以忙于日常修炼的忍者就不像武士那样有各种物质要求，也不会把功名利禄放在眼里了。“食”讲的是忍者一日三餐的饮食，由于忍者要控制体重而又要保证充沛的体力，所以必须摄入那些低热量高营养的食品，除了黑米、燕麦、豆腐等主食外，还有芝麻、松子、红糖、鹌鹑蛋等加餐。在潜伏任务中，也会吃一些兵粮丸来补充体力，兵粮丸就像士兵行军时携带的压缩饼干那样，虽然味道不好但却相当充饥。“香”指的是消除或变换忍者身上的体味，以起到隐藏身分的目的。忍者往往需要化装成商人、僧侣等身分来执行任务，所以需要使用一些香料，使自己的体味符合这些职业的特征。至于韭菜、葱、姜、蒜这些食品，以及烟草，由于会带来各种刺激性气味，是明令禁止的。“药”是要求忍者必须精通各种医疗手段和药物知识，在执行任务中能及时为自己疗伤以及驱除蚊虫叮咬。由于忍者往往要面临野外生存的环境，未必能随时携带各种药品，所以必须要懂得灵活运用各种野生植物和药草。另外，忍者也必须经受一些抗药物训练，以便增强自己对一些毒药和麻药的抵抗能力，这和现代特工的训练也是同出一辙。“气”是指忍者平时要注意修身养性，尤其是训练自己的毅力和集中力。这样的话，在执行任务时可以忍受各种艰苦的环境，长时间潜伏时也不会发出任何声响，在紧急关头也能果断勇猛，处变不惊。“体”则是讲忍者对自己肌肉和关节的修炼，这一方面是增强自己的体质，另一方面也是为了掌握各种格斗、潜伏和逃生的技巧，所以忍者才能拥有以一敌百的超人本领。

## 忍者的装备



丰富多彩的忍者装备也是极具吸引力的一环，忍者随身带有各种奇形怪状的器具，用于执行任务中的各种需要。由于忍者需要隐蔽行踪，不能够携带笨重的行囊，所以这些器具的体积都比较小，而且都随时收纳在衣服中。忍者的服装有很多特制的口袋，用来分类存放各种器具。另外忍者服往往是深蓝色和深紫色，而不是人们传统观念中的黑色，因为深蓝色和深紫色在夜间才有更好的隐匿效果，而纯黑色就比较显眼；如果是在雪地或者白墙等区域藏匿时，忍者服也会用白色。为了满足不同环境的需要，忍者服的内外往往会采用不同的颜色和款式，可以因时制宜地把衣服正反对调来穿，这也是忍者一种常用手法。至于《火影忍者》中那些花红柳绿的忍者服，以及《Shinobi忍》中秀真那条大红色的围巾，只是作者艺术化的夸张设计而已。就好比现实中的特工不可能像007那么超尘脱俗那样，忍者也绝不可能有如此拉风的装束，无论是日本战国的忍者还是如今的特工，外表越是貌不惊人，执行任务时也就越不容易被发现。

最著名的忍者装备莫过于手里剑和苦无，在绝大多数与忍者有关的游戏和影视作品中都能见到它们的踪迹。手里剑（しゅりけん）是忍者最常用的暗器，类似于我国武林中的飞镖，有八角、十字和三角这几种，投掷后会高速旋转所以轨迹很稳定，在近距离时能准确命中目标。但和弓箭相比，手里剑毕竟是靠腕力投掷，射程很近，穿透力更



差，所以往往作为暗杀或逃生时的武器，并不是杀敌的主要手段。在许多游戏中，手里剑都被设定为比弓箭更强力的远程攻击方式，这实际上是不合理的。苦无（くない）也是类似手里剑的投掷道具，它的形状尖长像是我国的飞镖，但体积较大，尺寸大概有18至20厘米长，一般在爬墙和攀山时靠挖凿来借力。苦无虽然可以作为投掷武器，但不像手里剑那样可以靠旋转来平衡力量，所以作为暗器的话无论是精准性还是隐蔽性，都远远不如手里剑。撒菱（まきびし）也是很常见的一种武器，逃走时把这些尖锐的四角钉撒在身后，敌人踩中的话就会刺伤双足，如果没有四角钉的话，也可以用尖锐的石头、果实或铁器来代替。熟悉《口袋妖怪》的玩家对这个一定不会陌生，著名的钉子战术就是由它展开的。

## 游戏中的忍者

以忍者为题材的游戏种类非常多，如果再把有忍者形象的游戏也算在内的话，那更是不胜枚举。虽然游戏中的忍者与真实的忍者有很大的区别，从某种意义上来说更是歪曲事实，但从人设角度来说，这些忍者形象都是很成功的。

不知火舞（しらぬいまい）是格斗游戏中最著名的女性角色之一，人气比起格斗界大姐头春丽更是有过之而无不及，相信没有几个玩家不知道她。不知火舞将忍者和现代流行元素结合在了一起，她那舞蹈般的华丽动作、性感美艳的造型以及战斗时的胸部晃动，似乎让玩家早已忘记了她的忍者身分。不知火舞在COSPLAY界也是永恒的话题之一。

力丸（りきまる）是著名的忍者游戏



《天诛》的主角，在游戏中虽然他的外形没有隼龙、秀真这些忍者拉风，但凭借《天诛》优秀的游戏素质，力丸也获得了极高的人气。《天诛》是目前最接近真实忍者的一款游戏作品，与《忍者龙剑传》、《Shinobi忍》这类追求爽快的游戏不同，它强调的是潜入和暗杀，并灵活运用各种忍者装备，独特的忍杀系统仿佛就是真实忍者的写照。在著名的魔兽RPG地图《DotA》中力丸也有登场，但和原作的设定大相径庭。

服部半藏（はっとりはんぞう）是史上最有名的忍者，是伊贺忍者的首领。服部半藏是历代服部家族长的名号，而我们通常所指的服部半藏，指的是服部半藏正成，他一生追随德川家康时立下无数战功，具有“鬼半藏”之称，其忠义和勇猛都堪称忍者甚至武士的楷模。服部半藏在许多游戏中都有登场，无论是历史背景下的《太阁立志传》、《战国无双》，还是架空背景的《侍魂》和《世界英雄》，我们都能看到他的身影。






好游戏
永远不过时

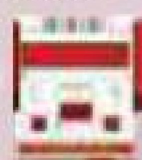
栏目主持：苍穹

## 本辑主题 猫

作为现代人最为喜爱的宠物之一，猫是我们再熟悉不过的动物了，在ACG的领域里它们也是绝对的常客。稍微在脑海中搜索一下的话，就会想起不少ACG作品中的经典猫咪形象：多啦A梦、Hello Kitty、加菲猫、汤姆……比比皆是，这次的主题便用“猫”吧！虽然在以前的栏目中，已经有人回顾过“猫”这个主题了，但是谁让和猫相关的游戏那么多呢，再介绍一次也完全不是问题！

◀加菲猫和自己的“爱宠”，虽然这次没有介绍到与之相关的游戏，但是让大名鼎鼎的它作为猫咪的代表一点也不为过。

文 欠揍纸鸢



## 猫捉老鼠

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

| 游戏类型 | ACT |
|---|---|
| 游戏年份 | 1984 |

这款Namco公司出品的《Mappy》，在国内通常被译作《猫捉老鼠》。本作的主角是名叫Mappy的小老鼠，而在游戏中与之作对的则是老鼠的天敌——猫。Mappy的职业是警察，所以它总是穿着一身警服，玩家要控制着Mappy躲过猫咪们的追踪，并取得版面中的全部物品方可过关。在关卡中可以获取的物品包括录音机、电视机、个人电脑、蒙娜丽莎的微笑以及保险箱5种，取得每种物品时可以获得100点到500点不等的积分，如果能连续取得两样相同的物品，则可以得到一定的积分加成。由于各个关卡中每种物品都固定有两个，只要从低分物品起按照顺序不断得分，就可以向高分发起冲击。另外Mappy还可以利用场景中的两种门以及悬挂着的铃铛，将敌人击晕甚至是打飞，非常有趣。最后说说猫，游戏中的猫咪有两种，分别是会追着Mappy造成玩家失误的粉色淘气小猫，以及藏匿在物品后面的红色猫老大。如果趁着猫老大躲藏时取得其身前的物品的话，还能够得到1000分的额外奖励。



▶比起游戏中的猫咪，身为老鼠的Mappy个头也不算小了。

特别推荐



# Q版菲力猫 万圣夜

| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 2001 |

原机种：GBC | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP

菲力猫是一个历史非常悠久的卡通角色，甚至比米老鼠的诞生还要早了将近10年的时间，绝对是ACG界的“骨灰级”猫咪。由于年代久远，所以菲力猫的造型也略显单调，除了纯美式的夸张造型之外，其外型只有黑白两色的构图。在这款GBC的《Q版菲力猫》中，尽管各种杂兵、景物都以彩色的形式呈现，但是惟独菲力猫依然保持着其黑白的“本色”。

游戏的副标题是“万圣夜”，因而游戏也就完全围绕万圣节这个主题展开，关卡中的场景充满了阴暗诡秘的气氛，杂兵也都是诸如会动的南瓜怪、漂浮在空中的幽灵这类带有浓重万圣节特色的敌人。玩家可以从菲力猫或者其女朋友凯蒂中选择一人进行游戏，侦探造型的菲力猫动作敏捷，可以使用帽子打击敌人，而凯蒂则是魔法师造型，利用手杖发射光波攻击敌人。



▶五颜六色的世界中，黑白两色构成的菲力猫更显独特。



# 崔弟和傻大猫

| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1998 |

原机种：GBC | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP



▲小鸟在飞，老猫在追……还挺押韵的。

兔八哥、达菲鸭——这些华纳旗下的卡通明星的来头其实一点也不比迪士尼的米老鼠、唐老鸭小，而且和迪士尼的卡通明星们通常一窝蜂地出现不同，华纳的卡通明星们则经常是两个、两个成对地出现，比如小鸟崔弟和傻大猫这对活宝组合。

在动画原作中，傻大猫一直妄想把崔弟当作自己的盘中餐吃掉，不过都是以失败告终，所以以这对组合改编的游戏大多是以崔弟的角度出发，让玩家控制着小鸟躲避猫咪的攻击。然而GBC上的这款《崔弟和傻大猫》却别出心裁，游戏中玩家控制的是傻大猫，目的则是抓住崔弟。游戏中绝大多数时间都是典型的ACT玩法，电脑控制的崔弟在前面逃，而玩家控制的傻大猫在后面追，不过在一些特殊的关卡中，也加入了解谜要素，比如从屋子中找出崔弟躲藏的位置这样的谜题。



# 叮当猫

| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1994 |

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

叮当猫确切来说是一只狸猫，并非我们熟悉的多啦A梦的别称（虽然以前有人把多啦A梦翻译成叮当），不过《叮当猫》又的确和《多啦A梦》关系不浅，因为两部动漫的原作者乃同一人——大名鼎鼎的藤子・F・不二雄。

叮当猫是一只会使用叮当法术的狸猫，与多啦A梦一样，在原作中它也会利用特殊能力帮助自己的主人。本作中玩家将控制叮当猫在原作的世界中展开冒险，游戏的氛围和动漫一样，处处流露着清新可爱的风格，就连各种杂兵都显得憨态可掬，绝对是一款可以让人毫无负担、放松身心去玩的休闲游戏。最后要说的是，这款游戏的手感非常不错，虽然是动漫改编游戏，而且出自名不见经传的小厂商之手，但能做到如此素质实属不易。




▶穿着蓝色背带裤的橘色狸猫就是叮当猫了。

# 乙女风向标

栏目主持 白菜
文 L很乙女

如今已有越来越多的女生拥有掌机，加入到玩家阵容中来，为广大的玩家群增加了一抹亮色。其实她们没有什么特殊，她们也会拾起武器在狩猎场狩猎；也会骑上战马一骑当千。她们和大多数玩家一样享受游戏带来的乐趣。但是和大多数男性玩家不同，她们也有着小女生温婉可人的一面，众多的乙女GAME恐怕是男性玩家们从不曾踏足的领域。如今我们试图在这里开辟一小块领地，让让女孩子们掌握更多的游戏资讯，也让更多的男性玩家了解女孩子们究竟在玩些什么。希望这里能成为联系大家的纽带，给大家的游戏生活更添几分乐趣。




所谓的乙女GAME就是指女性向恋爱游戏中，主人公是女性的游戏的总称。作为专栏第一辑，笔者觉得有必要对过去一年的乙女GAME做一番总结和回顾。日本有一个专门的乙女GAME票选活动，从2007年开始到如今已经持续了3年。该活动只限日本本地IP参与，因此很多中国的玩家对其并不是很熟悉，但它每一届都非常权威地总结了乙女GAME一年来的发展状况并很好地为游戏未来指明了方向，这次我们就来看一下该票选的最新一届榜单——OTOME GAME OF THE YEAR 2010。

## 2010乙女GAME人气BEST 10

| 名次 | 平台 | 中文名称 | 原名 | 公司 | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | NDS | 心跳回忆 女生版 第三个故事 | ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story | Konami | 1475 |
| 2 | PSP | 薄樱鬼 随想录 携带版 | 薄樱鬼 随想录 ポ・タブル | Idea Factory | 844 |
| 3 | PS2/PSP | 金色琴弦3 | 金色のコルダ3 | Koei | 702 |
| 4 | PC | 三国恋战记～乙女的兵法～ | 三国恋战记～オトメの兵法!～ | Daisy2 | 630 |
| 5 | 手机 | 幕末志士的恋爱故事 | 幕末志士の恋爱事情 | Style Walker | 600 |
| 6 | PSP | 繁盛家族 | 华ヤカ哉、我ガ一族 | Idea Factory | 575 |
| 7 | NDS | 薄樱鬼DS | 薄樱鬼DS | Idea Factory | 412 |
| 8 | PSP | 维他命X 进化 Plus | VitaminX Evolution Plus | D3 Publisher | 340 |
| 9 | PSP | 维他命Z 革命 | VitaminZ Revolution | D3 Publisher | 311 |
| 10 | PSP | 歌之王子殿下 | うたの☆プリンスさまっ♪ | Broccoli | 306 |

以上仅仅是2010年最佳乙女游戏top10。该活动还评选了最佳声优——石田彰、最受欢迎角色——斋藤一（《薄樱鬼》系列）、最受期待游戏制造商——Otomate、最受期待声优——中井和哉等等。纵观2010年榜单，很多项目的1位和2位票数差距大幅拉开。往年评价一直很高的“《心跳回忆 女生版》系列”，凭借新作《心跳回忆 女生版 第三个故事》的独特系统和出色的故事，得到了FANS的认可，获得很高的评价，成为去年最受欢迎的乙女GAME可谓实至名归。而制造商方面的排行榜，因制作“《薄樱鬼》系列”、“《绯色的碎片》系列”而被人们熟知的Otomate这一次拿到了最受期待榜冠军，旗下游戏的CG画面被众多玩家称赞，故事情节也相当优秀。玩家大多期待其能保持系列作品的一贯品质，同时也开发更多新作。




▲众望所归的冠军《心跳回忆 女生版 第三个故事》。



■『《薄樱鬼》系列』最新作《薄樱鬼 随想录》

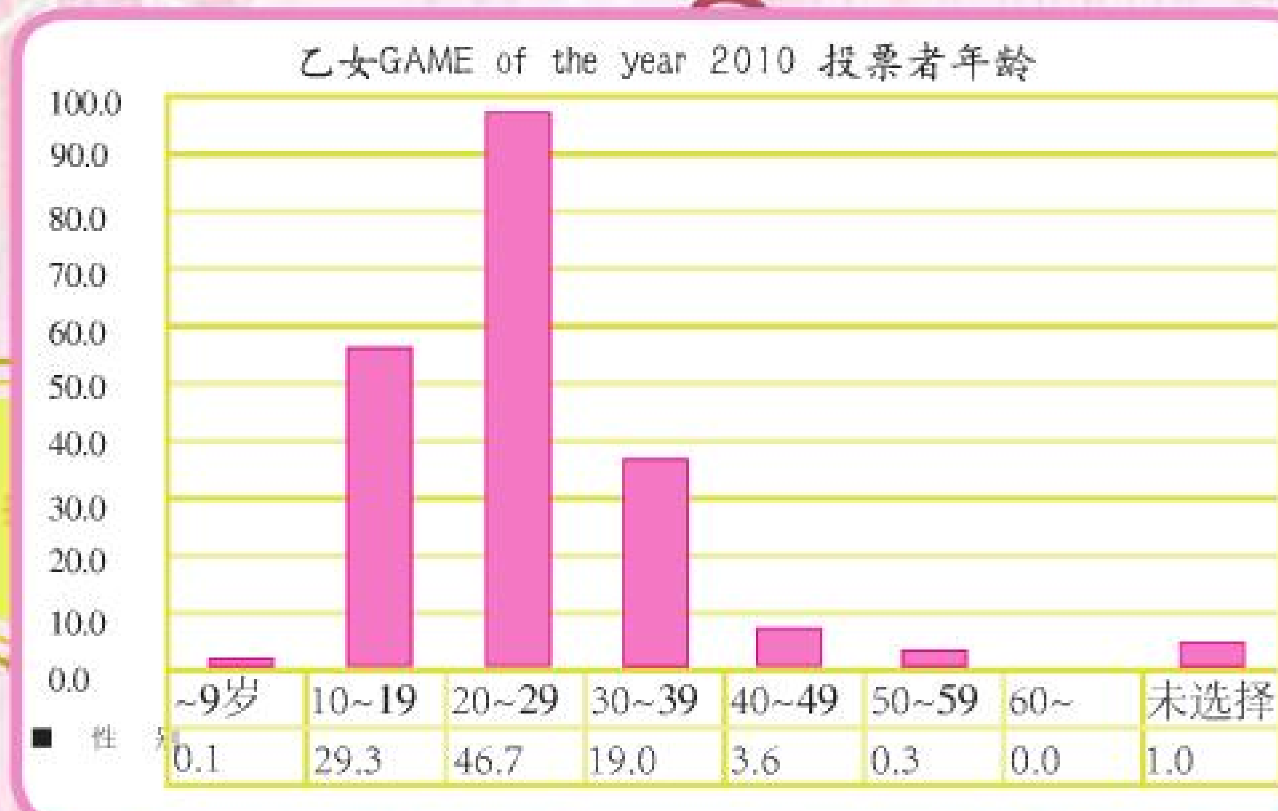
光荣公司凭借玩家对“彩虹罗曼史系列”新作的期待而得到第二位。敢于在游戏风格方面创新开发出“《维他命》系列”的D3 Publisher也取得了不错的名次。

值得注意的是，最受欢迎游戏中有八款是掌机平台游戏（包括一款跨平台），一款是手机平台，家用机平台仅有两款（包括一款跨平台）。这给各游戏制作公司敲响了警钟，家用机平台上广阔的市场恐怕会吸引各家有所动作吧。另外该活动还票选了最受欢迎手机游戏，上榜的若干作品都被期待向NDS或者PSP移植，相信未来掌机平台上的乙女GAME会越来越多的。


■光荣家《遥远的时空中3》拿下最期待榜冠军。



▲著名的人气动画《黑塔利亚》也被改编成了乙女GAME。




| | ~9岁 | 10~19 | 20~29 | 30~39 | 40~49 | 50~59 | 60~ | 未选择 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ■ 性别 | 0.1 | 29.3 | 46.7 | 19.0 | 3.6 | 0.3 | 0.0 | 1.0 |

上表为参与投票的人群年龄分布图，可以看到目前乙女GAME的主要玩家群集中在20～29这个年龄层段，其次是10～19，另外30～49岁人群虽然不是玩家主力，但也占了很大的一部分，可以说日本方面乙女GAME的受众群正在不断扩大。从本次投票的性别来看96.1%的是女性，1%的是男性，未选择和放弃的有2.9%，可以看到乙女GAME的主要受众群是女性玩家，但并不是女性玩家独享，恐怕有一部分男性玩家也能够体会到游戏的乐趣。


■『《维他命》系列』胜在系统的趣味性。

由于篇幅所限，我们不能一口气为大家介绍所有的乙女GAME，只能从榜单入手，片面分析。乙女GAME的成功需要具备三个条件：剧本、人设、声优。因在过去一年里取得良好成绩的游戏大多都有着相当完善的故事情节、优美的游戏CG、著名声优的鼎力支持以及比较有趣的系统，是对乙女GAME感兴趣的女性玩家所不可错过的，而广大的男性读者看到这里如果对这些游戏产生了一点兴趣，那么本专栏的目的也就达到了。当然从长远角度来讲，如果某天某个游戏mm出现在你的身边，当她提到各种乙女GAME时你们能够有共同的话题，这样不是很好么？（笑）

栏目主持 酷洛洛

全新栏目"游俏小筑"正式与大家见面啦！随着游戏越渐普及，女性玩家如今已经可以撑起一片天，而在这片湛蓝天空下，又有多少繁花洛神，让人望穿秋水……

看到如此雅致的栏目名、杀必死的照片，很难想象这会是酷洛洛主持的栏目吧。其实这不难理解，毕竟特摄片也是三次元的玩意，窈窕淑女、君子好逑又是人之常情……咳，现在就来给大家介绍本栏目第一位嘉宾——秋千。

昵称：秋千
年龄：18岁
身高：150cm
职业：学生
兴趣：Cosplay、打游戏
生日：12月21日
星座：射手座
性格：活泼、开朗
喜欢的动漫：《魔法少女小圆》、《闪亮的科塔特》
喜欢的颜色：黑色、红色、黄色、紫色
喜欢的电影：《告白》
喜欢的游戏：《怪物猎人 携带版 3rd》、《绯色的欠片》等
喜欢的音乐类型：多类型= =……神马都会听
喜欢的男生类型：成熟的男士
口头禅：咳咳……

**酷洛洛**：秋千在做什么？
**秋千**：在上网呗。
**酷洛洛**：太好了，和我聊个天吧，好放本辑新栏目。
**秋千**：好，你说吧！
**酷洛洛**：报出你的姓名、年龄、身高、三围、职业、兴趣。
**秋千**：秋千、18、150、三围80：63：83、学生、兴趣、Cosplay和打游戏。
**酷洛洛**：这三围已经可以去选美了。（PS：此项不会放入个人资料）
**秋千**：咳咳……你欺骗我感情！= =
**酷洛洛**：你是什么时候开始玩Cosplay的？
**秋千**：2005年。
**酷洛洛**：2011、2010、2009、2008……12岁开始？
**秋千**：恩，初一开始。
**酷洛洛**：那当初是因为什么开始玩Cosplay呢？
**秋千**：在小学的时候我就开始去漫展，那时候第一次看见Cosplay，感到好神奇、甚至有一点神圣的感觉（然而事实是残酷的），于是就一直很羡慕Cosplay的玩家，后来机缘巧合认识一位这方面的前辈，在她的教导下我就开始玩上Cospaly了。










▲《家庭教师》库洛姆·髑髅。



■《无头骑士异闻录》园原杏里。


■《胧村正》百姬。




■《Vocaloids》镜音铃。

**酷洛洛**：你平时喜欢玩些什么类型的游戏呢？
**秋千**：其实好多类型的游戏都会去玩，RPG、后宫类的AVG、育成游戏呀、《怪物猎人》这类游戏我都会去玩的。
**酷洛洛**：后宫游戏？男性向还是女性向？
**秋千**：男性向、女性向都有玩。
**酷洛洛**：涉猎范围真广……那最近在玩什么游戏呢？
**秋千**：还在沉迷ing《MHP3》……这是完不了的！这是个无底洞！
**酷洛洛**：那你最擅长用哪种武器？
**秋千**：现在的话是斩击斧吧。

**酷洛洛**：玩Cosplay一般需要些什么条件的？
**秋千**：我觉得当然是要热爱自己扮演的角色吧，还有就是力所能及地去做自己可以做的事情，不要让家庭有负担吧。
**酷洛洛**：听说玩Cosplay很烧钱，这是怎么回事呢？
**秋千**：因为身上的东西都要一手包办呀。
**酷洛洛**：那衣服都要自己做的吗？
**秋千**：有些学过服装的同好者都会自制缝制的，我自己就是学服装设计的，一定程度的简单服装或者配饰我还是会自己做的。


■曾获奖项的原创角色。


■《魔法骑士》艾美诺。



**酷洛洛**：原来你还喜欢看《告白》呀，你对里面的情节不会感到害怕么？

**秋千**：不会感到害怕啊，只要是好电影，不管什么类型我都会去看的。我很喜欢这电影的紧凑感，另外我觉得这部电影很完美地表达了人性最自然的反应，为了更加了解这作品，我还去看了小说呢。

**酷洛洛**：玩了在那么多年的Cosplay，你最喜欢去扮演的是什么角色呢？

**秋千**：因为身高的关系，大都比较适合萝莉型的角色吧。而我本人比较喜欢腹黑的萝莉设定。

**酷洛洛**：听到这一句，众小编要求看秋千的《俺妹》黑猫COS。

**秋千**：咳咳……这种三无的我出不起……

**酷洛洛**：不知道秋千有无试过3DS？

**秋千**：有啊。

**酷洛洛**：感觉如何呢？

**秋千**：3D效果看得久还是有点晕，不过游戏还是很有趣的，但首发的游戏貌似都不太耐玩，比较期待往后的作品。

**酷洛洛**：时间也差不多了，最后给《掌机王SP》的读者们说两句吧！

**秋千**：希望读者们能继续关注《掌机王SP》，不过同时也要好好学习注意身体哦。

**秋千**：酷洛洛，快给稿费我，我穷！

## 游俏集会所 紧急任务

**任务内容**：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编在畅谈中向读者展现自己。

**任务条件**：请附带个人照片作品，例如Cosplay私影或艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

**任务奖励**：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观+以及少量稿费。

**联系E-mail**：pgking@263.net

# 掌机王 自由谈

第一作《逆转检察官》受到不少恶评，而第二作从发售至今已经两个月了，相信各位《逆转》FANS即使对前作有所不满也不会因此放弃本作吧？不知道本作有没有让大家满意呢？本辑刊登的稿件便是《逆转检察官2》的点评，友情提示一下，情节部分由于点评需要因此有剧透之处，害怕被剧透、想玩《逆转检察官2》却还没玩的读者朋友们要注意哦。另外，“玩家点评”也继续面向所有读者征稿，欢迎大家用400字的篇幅来阐述你对一款游戏、一部主机、一个事件的观点。

栏目主持：马修

文 古梓

# 通往“真相”的“逆转”

## ——简评《逆转检察官2》

遥想起当年《逆转检察官》发售，笔者怀着激动的心情一番游玩之下却是失望之极，按理说应该就对之后公布的《逆转检察官2》不抱多大期待才对。可人总归是矛盾的，就是那么一点点侥幸心理作怪，使得笔者再尝试了一次，不料这么一玩便发现自己之前的担心全是多余的。事实上，本作相比起前作各方面都已经有了长足的进步，前作存在的毛病均得到了很大程度的修正，使得游戏整体水平有了一个质的飞跃。那么本作到底素质如何，请看笔者以下的简评吧。



## 崭新有趣的新系统

要说本作加入的新系统，真正意义上就只有一个：逻辑棋盘。一开始笔者对此并不以为然，但后来一想，其实在“《逆转》系列”中一直都有强调一个细节——御剑怜侍非常喜欢下国际象棋，所以这个新系统可以说完全是为了御剑量身定做的。说回系统本身，乍一看有点像谈话游戏，你选择话题一步一步诱导对方说出企图隐瞒的内容。有人也许会觉得这也太简单了，其实不然，因为在选择话题的时候，时间是一直在流逝着的，时间槽一归零这次谈话就会以失败告终，在规定时间内做出最有效的选择才是关键。但也不完全如此，因为一个话题的时间是固定的，后期一般一个总话题之下还会分出多个话题选项，必须按照合理的顺序选择话题，并在分支中得到提示，才能于另外一个话题中以此提示为武器进行再度“诱导”。如果选择错误，那么伴随着时间一分一秒流逝，你很可能到最后甚至连进行其他分支话题的余力都没有。当然这也不是什么难事，之前存档，再反复尝试上几次，总会有一个完整的解决方案。不过你可别忘了，游戏玩的就是沉浸其中的感觉，当你真的全身心都沉浸在游戏的剧情中之时，你便会忘记了一切，甚至随着时间槽的一点点流失而愈发紧张，这种刺激感不是亲身体会估计谁都无法明了。更有趣的是，你谈话的对象并非千篇一律，有的人需要你一味穷追猛打将其逼入绝境才肯松口吐露




真相；而有的人天生口风就不严，你越急于求成反倒会激发其莫名的抵触感，这时候就该选择沉默静观其变，而后这人便会耐不住寂寞噼里啪啦地说上一通，其中说不定就有你所想要的提示。正所谓，见人说人话，见鬼说鬼话。如何选择话题是个问题，如何正确做到“该出手时就出手”更是核心所在。毫不夸张地说，逻辑棋盘系统虽然还有其“不自由”的地方，但却也是相当讲究谈话艺术的一个系统。

## 大发奇效的怀旧牌

对于稍微接触过“《逆转》系列”的朋友来说，应该普遍都有一个共识——在该系列中并非只有一众主要角色最为显眼，内里一堆配角也同样个性十足，有的甚至比主要角色更会抢镜头。本作恰巧就深深抓住了这一点，虽然“《逆转》系列”中一些老面孔走龙套插科打诨已经不是什么新鲜的事情，可在《逆转检察官2》中如此高频率地安排老角色也算是前无古人了，硬要找一个词来形容的话，大概就是“扎堆”。固定第一章闪亮登场的“新人粉碎机”亚内检察官以及同样可以拿全勤奖的“果然君”矢张自不用说，现在连最早出场被“干掉”的卖报纸的山野、马戏团可爱少女团长、说话没个把门的女记者大泽木、胆怯小心的剧组工作人员间宫，乃至外表凶悍实则腼腆过头的荷星，还有极恶杀手虎狼死家都在其中窜场子，你说这不是“扎堆”又能是什么呢？眼尖的朋友或许还发现，在12星座美术馆的“冬之宫殿”中还有传说中的怪盗夫妻卿卿我我的画面。如果说这些旧角色只不过是走个过场，给人印象还不够深刻的话，那么笔者可以负责任地告诉你，本作所打的“怀旧牌”远不止这些，就连剧情也是“怀旧味”十足。首先，本作重新展开了《逆转裁判》一代提及的18年前的那个悲剧事件，御剑的父亲御剑信接下的最后一个案件“IS-7号事件”，我们不仅能更加直观地感受一把御剑老爹的办事风格，更能看到他和御剑的老师狩魔豪在法庭下的对决，而且通过这个在“《逆转》系列”并没有过多提及的事件，更能掀开尘封多年的记忆，看到整个事件的来龙去脉——不得不说，这一张“怀旧牌”打得实在太精彩绝伦了。

其次，在本作最后一章《伟大的逆转》的前篇，女法官的儿子被绑架，对方以此要挟法官做出犯人的无罪判决，无奈之下我方只得一面在外寻找其孩子踪迹，一面让律师和检察官联手在法庭上拖延时间。这一段相信玩过当年《逆转裁判2》的朋友不会感到陌生吧，没错，在这款游戏的最后一章中也有这样处理的一段剧情，只不过被绑架者是律师成步堂的朋友，对方要挟律师必须拿到被告的无罪判决，结果成步堂只得和检察官御剑一起合作为庭下警察的追捕争取时间。如此相似的情节处理，不免令人浮想联翩——真是时光如水，生命如歌啊。

## 紧凑悬疑刺激的情节

说到底，“《逆转》系列”最为成功的还是其节奏紧凑、充满悬疑的情节设定，作为分支的《逆转检察官2》自然无法逃开系列玩家对其剧情方面的比较。记得笔者当初就曾批过前作剧情有多么的不堪，就算不先入为主地打着“《逆转》三部曲最高”言论，也实在无法忍受前作剧情上存在着的众多不足。所幸的是本作似乎真的吸取了经验教训，至少在剧情和角色设定上的确是下了一番功夫，其中也有不少亮点。

“《逆转》系列”的剧情一直都是一条主线暗藏其中，然后编排几个看似没关联的案件，最后引出主线。本作也是如此，但本作的更大突破在于这条主线是始终贯穿于整个故事里面的，从开头的第一个案件开始到



最后的大结局。游戏中，你会有意无意地发现一些没有来得及讲明但的的确确不能让人忽视的疑点，甚至你会一度怀疑这是剧本存在的漏洞，但在接下来的几个案件中，之前存在的疑点会一个个暴露出来，并借由另外一种形式得到验证并解惑，然后再引出新的疑点……直到最后，当所有一切真相都大白于天下之时，你方恍然大悟，原来从头到尾，所有的事件都是串联在一起的。这种过后的酣畅淋漓之感实在不是一般言语所能形容得了，也同时证明了本作在营造悬念上比起前作已经成功了不少。

当然了，看剧本并不是游戏的核心，“《逆转》系列”所推崇的是“战斗”，尽管众所周知，律师的战场是法庭之上，而检察官的实际战场却是法庭之下。既然要有激烈的战斗，那么对手是必须存在的。只有强大的对手才能给予玩家紧迫感威逼感，从而创造出刺激感乃至成就感。记得当初笔者在评论前作的时候也对其在对手设置上的失败毫不留情地狠批了一通；那么本作呢，本作的对手是不是还那么的弱不禁风毫无压力呢？恰恰相反，本作在对手设计上交出了一份令笔者满意的答卷（就算不是高分至少也是合格的）。为了重新制造出紧张的战场氛围，本作很聪明地加入检察官审查会这个机构，并派出其中成员法官水镜秤——一个彻底坚持法律，惟法律是神的严厉女性。有了她这么一个中间人，所有的庭下对决就变得不再是你来我往那么简单了，因为她是足够给予主角威慑力的审查会成员，又是法官，结果每场对决只要她在场就都会变成法庭对决。

更令笔者大感闹心的是，以往法庭对决中法官是永远中立的角色，尽管经常犯傻有时候还不明黑白，但至少不用担心他会倒戈一击。可这么一位美丽的姐姐却可以说立场完全偏离我方，甚至是偏离真相的，于是看似无用的三流检察官一柳弓彦在她的一番指导下令御剑吃尽了苦头。她那种故意藏起话语留一手的做法，令笔者总在自以为胜券在握的关键时刻反被泼了一身冷水，甚是无奈。除此之外，能够一手遮天用“捏造”的方式创造出自己所需要的“事实”的一柳万才，以及狡猾透顶几乎没留下任何可疑线索的幕后黑手猿代草太，也是在整个游戏过程中给玩家制造了许多大麻烦的元凶首恶。

由于有这些狠角色的坐镇，玩家根本不用担心游戏过程会感到乏味无聊，反倒是胜利在望的时候被迎头痛击，只得逼着在濒临绝望之中寻找唯一的可能，从而实现最后关头的“逆转”。在配以游戏中节奏感极强的BGM，整体一气呵成之下，那种紧张刺激感是不言而喻的。




## 难能可贵的人情味

事先说明一点，不是说“《逆转》系列”之前的作品都没有人情味，那里面也有许多感人甚至发人深思的地方，不过像本作人情味如此浓厚，这还是头一遭，真的。

18年前的IS-7号事件完全就是一个悲剧，在狩魔豪的捏造证据和威逼被告之下，本来无罪的天海被迫承认自己是共犯。之后，坚信他是清白的御剑信极力上诉却死在了电梯中。可谁又能想到，18年后，为了救出天海，当年被他收养的少女司居然会铤而走险，以最为极端的犯罪方式暴露当年那个

事件的疑点，使得案件得以重新审理。殊不知天海会承认自己的罪行完全是为了保护这个对自己来说不是女儿但胜似女儿的孩子，而司的犯罪却是因为在她心中只有天海，只要是为了天海，她什么都愿意做。结果，白发苍苍的天海终于离开了监狱，可司进去了。隔着一层玻璃，两人泪流满面……可以再一次尝到他的甜点，可以再一次感受到她亲手做的巧克力的甜蜜，这或许成为了他俩一直坚持下来的动力。




所有事件的幕后黑手猿代草太虽然是一个人渣，为了自己便可以牺牲一切，可到头来你真的能够对他恨得起来吗？还是孩童的他被朋友出卖，本该过上幸福生活的他更被自己的生身父亲抛弃，之后日日夜夜活在美和玛莉一众人等的威逼胁迫重压之下，只得畏畏缩缩恐惧一切。在他迫切需要人救助的时候，没有人向他伸出援手。找警察？一柳万才就是当年的检察局局长，他可以捏造一切。自此，他不再相信任何人，并在心中埋下了仇恨扭曲的种子，这才有了十八年后为复仇不择手段的他。和其相对的，令人闻风丧胆的盲人杀手凤院坊了贤，其恶行甚至令御剑几度怀疑他就是凶手。然而就是这样一个人，竟在十八年前救下了当时的草太，更成为草太惟一的精神依靠。十八年后，为了寻找草太，他不惜逃狱，甚至向同为杀手的虎狼死家请求放过草太。就是这样一个看似无情冷酷的老头子，虽然他嘴上始终不承认，但在其冰冷的心中却有一丝人性的温暖，正是这种莫名的温暖使得他觉得自己无法舍弃这个孩子。



游戏中令人感伤的充满人情味的设定比比皆是，不过最令笔者印象深刻的是其中关于“法律”的描述。御剑为了延长“追究犯罪时限”利用了天海的“共犯认罪书”，也就是说，让真正犯人被裁决的前提是必须承认天海有罪，这就暴露出一个问题——法律和人一样也需要“成长”。当面对这个无法逃避的问题，御剑会做出什么样的选择呢？是以检察官的身分和犯罪战斗，还是以律师的身分去救助他人？结果，御剑给出了自己的一个答案：我要以检察官的身分去救助他人。这是一条最为艰难的道路，因为今后御剑所要与之战斗的便是法律中存在着的矛盾，是一条和其父亲截然不同却又无比相似的道路。



末了想想，“《逆转》系列”能够在国内被广大玩家所认可，很大程度上是多亏了汉化组的辛苦付出。不过笔者个人仍然觉得，如果是具备一定日语基础的人，还是希望你能体验一把原版游戏，哪怕是你一边查字典一边对照着玩。因为在这世上根本不存在能完美还原另外一个国家言语语境和精妙之处的语种，要想真正体验游戏中剧情的精彩，原汁原味才是最为“必需”的。

# 玩家点评

## PSP 战神 斯巴达幽灵

厂商：SCEA　类型：ACT

评论人 zf58741　评分 9.5

作为“《战神》系列”在PSP上的第二部作品，本作的素质可谓上乘，丝毫不愧于《战神》这个名号。比起前作，本作通关之后的要素更为丰富，不得不说是种提高。画面上，本作堪称是现在PSP动作游戏的顶级画面，这点毋庸置疑。战斗还是维持着链刃和副武器的设定，链刃的爽快感自不用说，火焰槽的引入大大增加了爽快感，然而个人感觉副武器斯巴达套装的解谜意义大于实际意义，主要用来通过部分谜题，有点累赘之感——当然，二周目单挑BOSS时用来牵制对手还是很给力的。游戏的爽快没得说，但不足之处也依然存在，最主要的，还是流程过短这个掌机版前作《战神》的问题，普通难度5小时即可通关，实在是意犹未尽。当然了，强化了的通关后要素还是很不错的，新加的宙斯神殿中用红魂购买各种要素，以及传统要素的隐藏服装解锁等，无疑都是让玩家继续进行多周目的动力。



## 3DS 山脊赛车3D

厂商：NBGI　类型：RAC

评论人 雪域龙魂　评分 7

作为次世代平台近乎全平台首发的游戏之一，《山脊赛车》无可厚非地也在3DS上参与了首发。游戏采用的是PSP初代版《山脊赛车》的赛道，另外加入了一些新的要素，3D显示的支持使得赛车在快速行驶时立体感非常好，但是画面的感觉却没有PSP版精致，这不能不说是一个遗憾。画质方面虽然只能说中等偏下，但是3D的效果全开时车尾和尾灯的突出感非常真实，对于适应3D显示的人来说这是一个亮点。手感方面，3DS加入的凹陷式滑杆使用时非常舒服，总体比PSP的滑杆好了不少；十字键操作时则手感一般，由于十字键的布局问题，玩这款游戏时推荐使用滑杆。总体而言，本作是一款移植得中规中矩的作品，《山脊赛车》迷们值得一试




### 稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

# 掌门人



主持 马修&胧月

插画 西瓜树

本来以为，把很多以前欠的游戏债都拖欠黄，就可以一身轻松地迎接新游戏了，结果新游戏一来，新的游戏债务纠纷又开始了，这个也想玩，那个也想玩，到头来也只能继续装糊涂卖傻，对大多数已经发售又没时间玩的游戏视而不见——就当还没发售好了，唉。以上便是本人半个月来的心情了，听完马修我的牢骚，下面就开始大家的交流吧。

## 奥特曼举手

送给小编们一个冷笑话：有一天奥特曼举手回答老师的问题，结果老师死了……你们猜为什么啊？

郑州 XYS

**酷洛洛：**因为手太大，戳破天花板被砸死？

**乌冬：**参考奥特曼发死光的姿势……

**苍穹：**乌冬果然是真饭。

## 天命

去买3DS的时候，在买正版卡或是DSTWO之间，我十分犹豫，毕竟买了3DS却不能玩3DS的感觉是很痛苦的。于是我采用了一个很公平的方法——扔硬币。结果天命不可违，我又拿出350大洋买了一张正版《街霸》。

常州 卷哥

**马修：**天命……我还以为硬币立起来了。如果硬币滚进了柜台下面，是不是就便宜老板了？

## 无情抓捕

某日，我和同学将小P放在讲台下充电，谁知班主任用电脑发现了亮灯的充电器，于是我的小P被无情抓捕。可气的是，同学的充电器类似音响插头逃过抓捕，我那个泪奔呀！

重庆 LARS

**阿鲁：**你们老师留下充电器的目的是为了以后捕捉更多的PSP。

**马修：**也许那个教室里惟一的电插头本身就是个饵，嘿嘿。

## 见证

本人决定从3月6日早上0点开始，启动为PSP攒钱计划，届时钱包内任何物品许进不许出，不准以任何理由花钱。本人在此保证，希望小编能给我做见证人，谢谢。不见证的小编喝口凉水都长膘。

哈尔滨 叶子

**白菜：**强烈建议乌冬不要见证。

**乌冬：**以这种原因长膘的话还真有点微妙的感觉……

**马修：**你的攒钱计划和见证请求都有点毒……话说回来，个人还是最推崇自然攒钱法的，虽然会很慢。

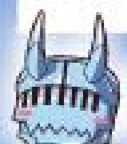
**只言片语** 穹妹（苍穹，阿鲁在贴吧教的）要注意身体，别一直熬夜，其他小编也是哦。（贵阳 孤狼）

## 本辑热门游戏

| | |
|---|---|
| 苍翼默示录 连续变换Ⅱ | 5人 |


白菜：你们用的角色都太赖了！

| | |
|---|---|
| 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 | 3人 |


阿鲁：资料篇儿不能儿继承记录儿？像话嘛像话嘛像话嘛。


乌冬：首都人民听到你这儿话音绝对要揍你。

| | |
|---|---|
| 逆转检察官2 | 3人 |


胧月：你们再剧透我啊！

## 电子产品全灭

罪过啊，身上所有的电子设备全扑街了，死的死、伤的伤、残的残，这日子是没法过了。哎对了，一台被拆解过N次的PSP-2000但仍能健康运行，它值700元不？

上海 阿陆


胧月：二手商品的价格向来没有最低只有更低，值不值得看买的人是否愿意花那钱。


苍穹：这位同学是万磁王属性的么，能把身上的电子设备全弄坏……

## 掌门话题 如果给自己喜欢的游戏植入一项系统


白菜

首先对于竞技类游戏来说，个人觉得最实用的系统（功能？）应该是录像。像前段时间的《异说 012 最终幻想》就很好，不仅能够保存对局，还能将其在机器内直接转换为AVI格式的影音文件。这对于传播技战术和推广游戏都是很有好处的。

“《传说》系列”有一点始终很不错，那就是地图移动时的表情聊天。当你在地图上行走时，来到某个区域或是发生某个事件之后，总会有表情聊天出现。一来可以帮助玩家更好地理解角色的魅力，二来恰到好处的聊天节奏可以缓解赶路时的枯燥感。我个人希望所有的RPG在游戏中相对比较枯燥的作业部分都能加入这种缓解疲劳感的小功能，而不是一味地“前往某地→黑屏→触发小剧情”。


马修

希望加入的系统……其实个人比较推崇简单的，很多从前玩但现在放弃的游戏都是因为系统越来越复杂所致。不过系统改善还是值得期待的，尤其是《口袋妖怪 黑・白》那坑人的对战等级差保留系统，不过作为《口袋》FAN和战略游戏爱好者，我还真希望以后会出现大批口袋妖怪混战的场景，所以呢，群殴就采用回合制系统好了——即时战略本人玩起来比较累，呵呵。


苍穹

《生化》从初代开始就有的“药草补血”的设定一直让不少玩家觉得缺乏真实感，其实个人觉得可以结合一下Capcom本社的《恐龙危机》中“止血剂”的设定，在受到巨大伤害后必须先止血，否则纵使补血，体力也会缓缓减少。另外《生化危机 爆发》中的“感染度”设定个人也觉得非常不错，能增加的游戏时的紧张感。只不过从4代开始系列就走“寄生虫”路线，没有了病毒的概念后“蓝草”也从玩家的视线中淡出了。


酷洛洛

其实从PS3《审判之眼》出现之后，在下就一直盼望能有这么的一天，遗憾当时的掌机硬件不达标。不过现在的3DS和今后的NGP或许可以做到：希望今后的《游戏王》能够借助主机摄像头和AR功能，让实体卡片中的怪物能够在游戏中呈现出来。


阿鲁

本人是个博爱的人，喜欢的游戏系列非常多，“《机战》系列”算其中一个。由于小时候不懂日语，因此玩这个系列时剧情啊、对话啊都是我用来训练点击按键速度的时间，知道后来慢慢开始接触文字AVG并稍微能看懂点日语后才开始尝试着看《机战》的剧情，如果在《机战》中大量加入《樱大战》那样的对话选项以及好感系统并在战斗部分实际表现出来那该多好啊，如果说版权作品不好改，至少原创角色可以谈情说爱啊！


乌冬

《MHP3》的护石刷得让人吐血，其实只要稍微改变一下系统，就可以让刷护石过程不那么枯燥无味。这个想法其实就是让护石和武器一样可以锻造升级，刚挖出来护石都是一些技能平庸且点数很低级的护石，要改变技能和增加点数就得投入素材进行锻造升级，技能越好点数越多的护石所需的材料也越珍稀。为了增加极品护石入手难度，还可以为锻造设定一个成功率，初始几级的锻造成功率很高，但随着等级的提升，成功率也会逐渐降低，想获得极品护石的猎人就得承担失败的风险，锻造失败的话就会导致护石直接消失。反正也是考验玩家人品，这种明显有趣得多，而且还能利用到一堆用不到的垃圾护石。


伊娃

最近在玩一款游戏，每次打5分钟必然开始犯困，10分钟之后我肯定已经睡着了，于是这款游戏成为最近每天晚上必玩的催眠神作，因此我极度需要这款游戏内置10分钟后自动关机的功能。至于是什么游戏，我就不在这里说了。最近听说很多4D电影有在关键情节时散发香味的系统，希望游戏界跟着学一下，一些料理类小游戏可以在完一道菜后真的有料理出现，不是很好吗？


胧月

今年Atlus很发力地公布了好几个RPG，既有原创也有名作之续。首先希望《P2 罪》能把手动战斗和自动战斗分为两个选项，另外在合成Persona时还是以恶魔卡片为素材，继而加入转生系统定向对Persona极端强化。尚未公布发售日的《超频》和《幸存者2》则希望加入武器炼成和角色专属技，让每个小队的特色更为凸显。

只言片语 放假久了，拿笔写字都成问题……将来一定写一手好字给小编看！（中山 电蚊拍）

## 小编猫

最近《MHP3》疯狂把玩中，这个寒假果然又是给力的一个假期啊，还能上盟区联机，说不出的爽呐，而且我发现养的狩猎猫猫里有不少小编的名字，目前为止有马修，乌冬，阿鲁以及从朋友那传来的白菜，不知道将“小编猫”全部收齐后会不会得到一个“掌机王勋章”呢？（笑）

云南 陈思凡

**白菜：**告诉大家个秘密，得到“阿鲁猫”是会附带AKB全制霸徽章的。

**乌冬：**《MHP2G》里还真有一只叫“乌冬”的狩猎猫，只不过是用假名表示的。

## 宅男致富秘笈

成为宅男需要许多神物，但买这些需要Money，向小编求教学生宅男养成的致富秘笈！

苏州 Nero

**苍穹：**如果宅的等级跟Money成正比的话，鲁叔已经赢了。

**阿鲁：**你要实在没钱，就多念书、念好书，然后转职为技术宅吧！

**胧月：**扩张经济来源（若影响学业推荐放弃）或节省支出。另外私以为宅是一种素养，买了多款主机和无数游戏却闲置吃灰的也常见得很。

**马修：**多投稿吧，这绝对是赚取外块的最好方式。

## 晴空万里

某天去参加一个竞赛班培训，看到N多人都有PSP，更有拿iPad的。我慌忙寻找NDS玩家，得到结果：0。失落啊，后来在地铁上好不容易找到个NDS玩家，顿时觉得晴空万里。

上海 高鸭电鸡

**白菜：**看吧，人只要活着，一定会有好事发生的。

**乌冬：**从最后一句话和昵称来看，这位读者是个《口袋妖怪》FAN。

**马修：**我经常在车上玩掌机，不过还真没特意去留意别人是否在玩，呵呵。

## 数了好久

我是班上的卫生委员，基本每天都能在班上扫地时捡到一角、两角的散钱，攒了一个半月左右就能买一辑《掌机王SP》了。在付账的时候，报刊老板数就数了好久好久……

福建 四叶雉

**白菜：**你这样做不对！

**伊娃：**看来阿鲁的正义感还是偶尔会出现一下的。

**阿鲁：**你应该先去银行换成大钞，这样老板就不会数那么久了！

**酷洛洛：**伊娃你还是那么天然。

在假期里，暗恋已久的MM已经有了别人，泪流满面啊！话说某辑“交流空间”的MM还真多……

广州 黎俊健

**酷洛洛：**喜欢就要说出来，这种事早说早解脱。

**乌冬：**你很懂啊！

**阿鲁：**其实那辑是我故意存下来的众多MM，在年末给大家来次爽的！看着半页粉红色的框框，是不是感动得泪流满面了？

## 萝莉控



刚买到《掌机王SP》152辑，本想借下课时间看会儿的，结果某女生跑来，看到了书皮，于是以惊讶的目光扫我一眼，然后说了句“萝莉控，色狼……”就走了。而我只剩下无奈，无言以对了……这个误解啊，救命啊……

郑州 王豪

**白菜：**兰华和雪莉露么（翻看封面中）……

**胧月：**当时时值情人节，这张图做封面正合适。

**阿鲁：**你就应该立刻追上去说“我就控了怎么地吧怎么地吧。”

**伊娃：**什么叫萝莉控啊？

**白菜：**每次看到编辑部最后的正常人，我都会潸然泪下。



**只言片语** 1月27日，NGP发布，我看了全程直播，看完的感觉是这部掌机从未来5年穿越到了现在，风险和机遇并存。（太仓 血祭狂灵）

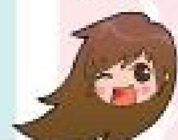
# 剧透地狱




看《逆转检察官2》攻略，不小心瞥到最后一句“系锯涨工资了”，于是感觉沉入了剧透的地狱……

哈尔滨 李双菡

**苍穹：**那曾因为负责校稿而被透了个一干二净的胧月，岂不是掉入过剧透的十八层地狱？

**胧月：**我涅•·了，现专门在QQ签名上剧透各式AVG、电视剧和热门电影，欢迎PM。

**伊娃：**一直在地狱里从没出来过的人望着你们。

**白菜：**鲁叔因为“自由谈”剧透《逆转》，和我换了8页稿子校对。

# 误伤

某日与同学联《MHP3》打火龙，在下穿迅龙套用弓，火龙一个火球过来，在我灵活的走位下，刚好与我擦身而过，但想不到的是躲开的火球正中刚从营地补完血赶来的队友，他杯具地被猫车送回营地了……小编们联机时有没遇到过“误伤”队友的情况？

北京 Shadow

**白菜：**这也怪不了你，试想如果你不躲开，那很可能猫车就是你了，人肉盾牌什么的还是留给长枪或铳枪手做吧。

**乌冬：**与其说误伤，小编们更喜欢故意伤害，比如狩猎时用大剑把人挑飞，或用铳枪把人轰走等等，这样狩猎起来也别有一番“乐趣”。不过这仅属于熟人之间的打闹，上网和素未谋面的猎人联机可千万别干哦。

**阿鲁：**这……我说你们到后面怎么都换武器了呢……

## 玩家调查1 新栏目“阳光学园”的建议

挺不错的。

广州 Uackie

没啥问题，一个字：“编”……

天津 雪域龙魂

做得很好，希望能多增加些栏目。

汕头 林泽嘉

可以让读者们知道如何投稿，很贴心。

北京 喜洋洋

是一个给有心撰稿的读者发挥的良好平台。

厦门 天の包子

个人的确很想成为一名编辑，但电脑操作欠缺，目前正在学习英语专业。请问编辑招聘是一年一次，一次一名吗？（小编回答：视情况，非定期，有意者请多留意“掌门人”栏目刊登的招聘启事。）

北京 惑星の雨

小编们可以在栏目中自暴下如何成为撰稿人或小编的吗？

北京 海豚

将语句写得更具吸引力，就可以吸引更多读者。

贵阳 JS克星

希望这个栏目可以一直继续下去。

郑州 大个

给栏目里加几个教师般的解说人物会没那么枯燥。

广州 洪哥

## 玩家调查2 关于“经典主题乐园”介绍的同人游戏及其他建议

感兴趣，想在今后栏目中看到极具创意的同人游戏。

上海 小飞侠

如果同人游戏素质很高的话我就会玩，这两辑中我就完了《圣邪的意志》。

南宁 小艾

想看《黄金太阳》的……

桂林 笑面猫

抱歉，我对同人改版游戏不太感冒，希望今后能在栏目中看到动漫改编游戏。

高州 少然

个人对这类型游戏不是很感冒。

茂名 Let's yeah!

很感兴趣！希望以后能看到更多的同人游戏，

韶关 DD

希望继续看到极具创意的同人游戏。

上海 荣志明

不感冒，但好游戏一定要玩。

东莞 Magic

很感兴趣，希望以后能多一点同人游戏。

北京 幻影の霸者

**只言片语** 非常期待NGP，又要藏私房钱了。（舟山 步惊云）

# 玩家画廊


上海 周宇坤

马修：有人问我敢不敢在“玩家画廊”栏目放黄色图片，于是本人用实际行动给予了回答，嘿嘿。


汕头 JJ

马修：三个兔子形象各异，很可爱哦。


乌鲁木齐 小练

马修：颇有回忆感觉的马赛克效果蘑菇。



石家庄 Lininter

马修：一眼看出是谁啦，呵呵，其实他两条腿上还绑了根带子的。


郑州 猥琐胖子

马修：这个是……绿毛？

# 你一言我一语

画廊有钱给该多好！开玩笑，别当真，帅哥我不差钱！

北京 房宽京

马修：付费的画廊要求可是很高的哦，呵呵。

班里有小P的就我一个，孤家寡人，寂寞啊……

宁波 こうえい

马修：加入“交流空间”吧，下次调查表记得在“我愿意在交流空间中公开我的信息”前面打挑哦。

小编们的口头禅是什么呢？哈哈！

嘉善 Solo

马修：很多，比如阿鲁的“这……”、“简直了”、“我的益达”……

刚入手3DS，长期内还不打算买NGP，等过个一年半的时间，再考虑去敲诈一下我爸……

东莞 静儿

马修：NGP啊，还没公布发售日呢，不过一年半后差不多也该上市了。

本人预测，NGP的摇杆太过脆弱，不适合在兴头上的玩家。

淮安 Dark—Wing

马修：PSP的滑杆其实看着也挺脆弱，但坏掉的只是极少数，不管怎么说，大家玩到兴头上也注意别对机器太用力哦。

最近我家附近开了间街机室，里面居然有《太鼓亚洲版》、《铁拳6》、《街霸4》……我冲动了，立刻冲进去玩了40元！

韶关 DD

马修：望天，我中学时代去街机厅1元10个币玩一下午的时代已经一去不复返了。

NGP确实强大，但公布的时候一定还未发售，发售的时候一定还没破解，而破解的时候我还不一定有钱……

安吉 韩啸

马修：引用韩啸同学以前一段《三字经》风格的来信中的话：望未来，有所善。所以啊，要有信心嘛。

家用机上的《战神》全都移植到NGP上吧！千万不能缩水，可以加水。

唐山 TK

马修：目前从公布的数据来说，NGP想不缩水移植《战神3》还是比较有难度的。

来信未上“掌门人”的原因分析：1.话太多；2.由于话太多占篇幅；3.没有标题；4.本人是新手。

昆明 洛克鸟

马修：其实主要是要言之有物，嗯，这点还是挺关键的。篇幅反倒是次要的。

“阳光学园”对于我这种没条件投稿的人基本就是浮云了。

郑州 伟大漫画家

马修：对自己有点信心嘛，没条件上网的话，入门且篇幅短的如“玩家点评”用平信也没问题。

# 勘误&致歉




由于本人工作的不严谨，导致《掌机王SP》154辑P24页两名女性角色的介绍出现了互换错误。这类低级错误不应在书中出现，尤其是在校稿发现问题后竟然忘记去改正，将大家带进理解误区，胧月在此向广大读者深深致歉。

**只言片语** 152辑光盘中PSP游戏都是SLG类型的，有点重复了，希望以后能放不同类型的游戏。（杭州 孙权浩）




盖州 小鹰

马修：其实Wii的手柄的左摇杆就在十字键右下面，不知道为嘛3DS采用了NGC的手柄布局风格。



天津 暗影之刺

马修：这个怎么感觉有点像柯南呢……




天津 才子

马修：这位同学看来对双屏比较有爱。




阜阳 人间大炮

白菜：连二宫脸上的痣都被很好地还原，该读者不愧是arashi大饭！

天津 千月星痕




马修：看起来像是《洛克人》里的安全帽与《塞尔达》里林克帽的两种风格帽子的结合。

哈尔滨 BLOOD




马修：这个其实是评价NGP的，但这双眼睛……其实Q版马修的这双眼睛来自于《热带雨林的爆笑生活》。

## 小插曲

双机之后有一个小插曲：带小P去死党那玩，那天刚下雪地面比较湿滑，但他坚持要边走边玩，结果……还好小P只是电源灯不亮了而已。心疼啊，刚买来就进了维修站……

北京 宋文

LIKY：理解你的心情，刚买的新机器啊。以后别走在路上玩了。

马修：话说小编们中午出去吃饭，经常有人边走边玩，于是本人往往主动担当起指路人。

3DS发售前一天看了3DS的预订价，原以为首发最多被炒贵500，剩下的钱可以再买正版游戏，结果我低估了JS的黑心度。反观PSP，初看游戏列表足够玩到高考后买NGP了。因为破解了所以买了PSP go，并没有所说的手感问题。

张家港 ある

马修：你要是再多等一个星期就好了。至于PSP go我玩过，主要是玩那种滑杆和L键要一起用的游戏感觉比较别扭，当然，习惯了也就没什么问题了。



## 通告

**以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。**

| 笔名 | 刊载辑数 | 刊载栏目 | 文章标题 | 需要提供消息 |
|---|---|---|---|---|
| — | 127 | 自由谈 | 游戏的记忆 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| Chintty | 114 | 自由谈 | 逆转裁判——那些难以忘却的女性角色 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| 宿酒醉 | 151 | 自由谈 | 书柜畅想曲 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| 天梦露 | 151 | 玩家点评 | 初音未来 女歌手计划 2nd | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |

只言片语 PSP的后续主机要是整个影音全格式支持就好了。（沈阳 达达）




**正值季节变换，感冒多发，编辑部一下子就病了3个，再加上本人的过敏性鼻炎，整个编辑部都是一片鼻音。读者朋友们一定要加强锻炼，预防感冒哦。下面让我们看一下本辑大家都有什么问题吧。**

栏目主持：酷洛洛

有适合6.35PRO-B2的小P主题吗？咱找了半天都没找到……

贵阳 孤狼

**利用插件开启的CTF主题可能会因为版本的选项差异造成无法正常显示，但PTF主题其实都是通用，因此并不存在适合于不适合的问题。**

★★★★★★★

NGP的前后摄像头各是多少像素呀？学校里有安装无线基站，老师们的笔记本可以电脑上网，可是用PSP虽然可以搜到网络，但就是不能连接，这是什么原因呢？那NGP的Wi-Fi可以连上吗？

石家庄 肉肉

**1.目前并没有公布NGP的前后摄像头的具体参数，个人认为前摄像头一般用于普通视频，因此像素可能只有寥寥50万左右；至于后摄像头相信不会低于游戏画面的分辨率，500万像素也就差不多了吧（个人猜测）。**

**2.至于无法利用学校的基站上网，可能存在以下两个原因：一.基站划分了网段，需要设置指定的IP地址才能解决；二.MAC被地址绑定，非允许的主机权限受到限制。通常第一种情况居多，只要排除问题，利用PSP的Wi-Fi上网是完全没有问题的。**

**3.NGP的Wi-Fi与PSP的不会有太大差别。**

★★★★★★★

我的PSP经常玩到电源灯闪烁的时候就手动关机，然后放他一两个星期再去充电，有时再开机就会进入调时间日期的画面，请问这样会伤电池和主机吗？

杭州 DeepThroat

**每台PSP里面的内置一块钟电池，这使用来记录PSP没有电源供电时的机体时间的。当这块钟电池耗尽后，一旦电池停止供电，PSP就无法保存机器时间，所以才会出现上述的情况。此为正常现象，不会对主机和电池造成任何负面影响，这位读者请放心。**

★★★★★★★

关于盟区战卡，除了游戏机，笔记本电脑也能使用它来无线连接吗？

广西桂林 笑面猫

**可以的，基站模式相当于无线路由器，支持可以无线上网的设备，包括笔记本电脑和手机等。**

★★★★★★★

3DS对于我这种视力极差（750）的人是没什么所谓的吧？

广州 Socksi

**肯定是有所谓的，当然，更有所谓的是左右眼视力差比较大的玩家。不过这个也看是否有你特别想玩的游戏，如果有，关掉3D效果还是一样享受游戏的乐趣的。**

★★★★★★★

小编知道现在PSP-2000可用的电池都有多少毫安的吗？大概要多少钱？还有《异说



只言片语 希望NGP是索尼开创掌机新定义的里程碑，只是希望价格离我们近些、再近些——一位索饭。（哈尔滨 炒饭）



■1200mAh锂电池。

012》如何继承一代的存档？哪些要素可以被继承？

北京 徐辉

1.Sony自家推出的PSP-2000/3000电池有1200mAh和2200mAh两种，官方售价分别为4500日元（355元人民币）和5500日元（434



▲2200mAh锂电池，附PSP-2000/3000专用电池盖。

元人民币），至于第三方和国产的山寨电池就比较繁杂，这里就也不好列举了。

2.一代存档可在"NEW GAME"时继承，继承前作的可使用角色和招式熟练度，角色等级可由玩家选择是否继承，此外还能获得特别的首饰。

如果转视频到PSP里观看，哪个尺寸最好？

北京 赵正

480×272。这是PSP的标准画面。

PSP长期不玩又不拆电池后果会怎样？

佛山 劳智浩

最常见的情况是电池没电，如果是原装电池，比较严重的情况是电池被锁电，如果被锁电就比较麻烦了，需要用特殊办法进行解锁，因此最好是拆下电池，并每隔一段时间进行一次充电。

152辑提到的《寄生前夜》官方金手指，是要用金手指工具载入，还是可以直接在游戏中选择呢？

天津 林• •立

官方金手指（Cheat Code）在通关一次后就可以按START键调出菜单进行选择，具体的项目则需达成相应条件才能解锁。不过除了前三项Assist Code外，后面的Challenge Code都是带来负面效果的，而且开启官方金手指的话，关卡结束时评价固定为D级。

伊娃姐以前提到过《山脊赛车》中一种无声漂移，求方法，感谢！我的小P初始化设定后就只能播放MP3格式音乐了，求解！

辽宁 野原新之助

1.你说的大概是指四轮飘移吧，要点是在保证一定速度入弯的同时，将车的指向与出弯方向保持一致，直至整个弯道完结为止。其特点是漂移时没有尖锐的车胎摩擦声，如同滑行一样。左右转向时离合×键的时间不能太长，否则会变为一般的漂移；太短又有可能无法进入漂移状态。这是一般玩家在进入漂移时的临界点状态，也是最完美的漂移。个人推荐用MLD车型来练习，虽然转向比较硬，但容易找准入弯路线，练习起来也容易找到四轮漂移的滑行感觉，等熟悉后再用STD和DYN进行实战。

2.进入恢复模式重新激活即可播放WMA格式的音乐文件，恢复模式的选项为：Registry hacks->Activate WMA。

《SD高达G世纪 世界》中有哪些值得推荐的战舰？

广州 CBQ

ガウ可以说是最高性价比的战舰之一，捕获数多、73200的低售价、攻击力也十分不错，惟一缺点就是无法在宇宙中使用；プトレマイオス2是赶路最强战舰，没有之一；酷洛洛自己最喜欢的是游戏中售价最高的ソレイユ，虽然售价高达300000，但承载量大、高移动力、捕获数高、BEAM兵器伤害减免、近乎无死角的多目标锁定BEAM武器都是其他战舰无法比拟的，也是后期角色刷ACE点数的首选战舰。



▲游戏中最贵的战舰——ソレイユ。

栏目主持：苍穹




在153辑推出“阳光学园”的第一辑后，本栏目受到了不少读者的关注。游戏编辑这一职业是很多玩家所憧憬和向往的，但这一职业真正所要负责的工作可能大部分玩家并不是十分了解，除了那些帮助想成为游戏编辑的读者们有的放矢之外，向更多的读者展现小编在工作时的方方面面也是本栏目的创立目的。在此也呼吁一下，希望广大读者在回函表上积极提问，并给本栏目多提建议，帮助个人和《掌机王SP》共同进步。

## 如何撰写游戏特快

前一辑中提到过，《掌机王SP》中的部分内容会交给撰稿人负责，除了一些固定专栏外，很大一部分都是游戏的特快。那么本辑栏目就来介绍一下，如何撰写一篇特快类型的游戏文章。

“特快专递”的概念基本等同于上手指南，一些非大作、但是又的确有一定亮点和受众群的二线游戏，很可能就会以这种形式在书上呈现。当然，部分一线大作的试玩版也推出过特快，诸如《MHP3》、《战场的女武神3》等，这属于个例。一篇特快专递的篇幅在2～6页，所要包含的内容一般会有游戏的模式介绍、操作说明、系统讲解等，当然并不局限于此，如果能加入一些游戏的心得或技巧类内容，就能增加文章的深度和可读性。各位可不要小看了这区区几页的篇幅，想要写好其实并不容易，下面就来详细说说各部分内容的写法。“模式介绍”需要对游戏中不同模式所包含的内容和玩法进行讲解，一些动作、体育类游戏的模式较为纷繁多样，容易让玩家在初上手时摸不着头脑，特快中就更需要有详细的介绍。另外如果部分模式必须在游戏通关后才能开启，或者与某些隐藏要素有所关联的话，就需要撰稿人花更多的时间进行测试和验证。“操作说明”在动作类游戏的文章中较为常见，除了最基本的按键一览表外，文章还需要针对游戏中的一些进阶类操作，比如二段跳、弹返、必杀技等用一定的篇幅进行详细介绍。“系统讲解”部分的写法则不能一概而论，需要根据游戏类型、特性的不同分类进行讲解，比如RPG中较为常见的有职业特性介绍、道具合成规则，ACT中则经常出现的招式介绍、派生连技等等。更为详细的写法会在以后的栏目中分类介绍，有心的读者也可以结合自己最近在玩的游戏，看看小编们的攻略中是如何介绍系统的，这部分内容的先后顺序、详略安排都很有参考性。虽然时下不少游戏都会有内置的系统讲解，撰稿人也可以围绕游戏说明书展开介绍，但是切记所有的内容都要基于自己在游戏中的实际测试，官方讲解中出现



▲不少游戏都会内置较为详细的教学模式，可以说是撰稿人的福音。



▲在游戏自带的系统讲解中，撰稿人更需要加倍留意各个细节的介绍。

错误或疏漏的情况还是时有发生的，不能偏听偏信。少数游戏的特快中还会包含一些特殊内容，比如多人联机游玩的步骤或独有要素，系统设定中较为重要的关联项目，或是官方配信的下载内容等，撰稿人需要根据游戏的特点自行斟酌。

特快专递对于文章条理性和严谨性的要求远大于文采，这点是撰稿人们需要谨记的。在全盘掌握了游戏的系统后，再用清晰、有条理的语言将其归纳出来，就会是一篇出色的特快类文章。一些有心投稿的读者也可以先尝试撰写特快类文章并发送到《掌机王SP》的邮箱，纵使不会被采用，也可以让小编们看到你的文笔能力。如果确实具备一定的实力的话，小编们也会在今后考虑让你负责游戏的特快内容的！



特快专递不像专区地带一样有固定版式，是版式最为灵活的内容之一。多数读者会把特快视为攻略的缩水版，实际不尽然。又要套用那句“麻雀虽小”云云的老话，想在有限的篇幅内展现出游戏的魅力，通关乃至反复游戏有时也是必要的工作。在揭示某些深度要素时，自然得配上相关图片辅助说明，而根据配图的多少和美编的调整，每页字数大致在800～1200不等。极少数情况下，文编撰写的字数可能会正好不偏不倚地超出半页，这是麻烦事，需要文编增减字数或美编调整字号。末了补充一点，版面美观与否的责任不能全推给美编，无论特快还是攻略，文编提供几张官方美图肯定能让版面增色不少。这些图作用有二：一、让版面更具冲击力；二、方便美编把握该游戏的氛围。

## Q&A

**问** 小编能用老金来加速游戏进程么?比如调下金钱、等级什么的？（银月的冰）

**答** 小编的本质身分也是玩家，一些破坏游戏乐趣的金手指相信大部分玩家都是不愿意去用的。诚然调钱、调经验等级可以加快游戏的进程，但是这也会让攻略的内容缺乏参考性。试想一下，在RPG中你操纵着一队满级的角色，两招秒杀原本应该强大无比的BOSS之后，攻略内容应该怎么写呢？攻略的最大意义在于为玩家提供参考和引导，在老金作用下缺乏参考性的攻略是没有看点的，研究类文章就更不用说了。

**问** 一般游戏攻略是根据小编的擅长类型分配还是大家一起完成攻略呢？（☆Rocketboy☆）

**答** 工作计划会上一般都是按照文编们擅长的游戏类型来分配攻略任务的，如果小编玩过游戏前作的话，写起新作的攻略和评论来也自然会更加得心应手。不过有时也会根据当辑的游戏发售情况或小编的工作任务进行调整，文编可能也会被分配到一些并不是十分想玩或想写的游戏，毕竟这是一项工作。除了少部分非常耗时的大作，如《MHP3》等由多名编辑协力完成外，大部分游戏的攻略还是由一名小编独自担当的。所以对于那些临近截稿日才发售的游戏，小编赶制攻略时的压力可想而知。

**问** 想问一下小编是怎么锻炼自己的文笔的？（No.258002）

**答** 说起来其实很简单：多读多写。多读游戏相关的文章能够提高内涵和底蕴，多写游戏类文章则能积累经验。其实有志从事此项职业的玩家在平时阅读《掌机王SP》时就可以多多留意，比如某篇攻略中的系统介绍，小编为何是采用这种解说顺序；一款游戏如果交给你写攻略，你会如何下笔；小编所撰写的游戏评论，在哪几点上与你的观点暗合，哪些方面你觉得评述得不到位等等。写作能力更是需要通过不断地撰写才能有所提高的，除了给《掌机王SP》投稿以外，尝试在一些游戏论坛发表攻略类文章，也是对自我能力的一种测验。

# 小编寄语



## 马修

◆距离世界大学生运动会召开还有4个多月，我家附近的马路忽然多了清洁车和洒水车，从天没亮到半夜几乎不停，有了整洁的环境，那堪比坦克装甲车的轰鸣声咱就只能当没听见了，只是大运会一开、外国人一来，他们还敢把这种东西拿出么？让老外误以为咱们在城市里搞军事演习，那就现眼了。

◆大运会对我最大的好处就是那拖了两年、跳票N次的地铁路线终于该开通了，话说在深圳规划罗湖火车站到机场的地铁线路时，这里的房价就已早早地透支了地铁的便利成本了。嗯，咱也跟着借光了，谢谢……

◆小学时候，每当区教育局领导要来听课，学校就会紧张有序地做全各种准备：将土操场扫得水泥地一样干净，把附近的臭水沟给清理到没味，端正学生双手背后那种捆绑式坐姿，上课提问时不会的举一半、会的把手高高举起……充满回忆的日子。



## 乌冬

◆以前买的燕麦吃完了，正好逛商场的时候看到有特价的燕麦，便买了一大袋。原本是打算接下来的一段时间能享受美味早餐的，回来后打开才发现原来一整袋都是未加工过的燕麦，而不是以前买那种已经加好奶精和糖的，只泡燕麦一点味道都没有，现在每天早上都要为怎么解决这一大袋东西而烦恼……

◆不出所料，《机战OG2》动画只有第一话能看，现在越到后面各种缩水现象越来越严重，老镜头新用就不说了，最难受的还是画面崩坏，远镜头简直惨不忍睹，难道说制作预算一半都用在第一话上了吗？



## 胧月

★为4月14日发售的《P2 罪》做准备，提前补完了PS版。这个游戏的剧情堪称系列最高，没有卖弄感，人物的心理和行动都与他们扮演的社会角色完美契合。不满之处则是本作的战斗和Persona作成，实在让人昏昏欲睡，与恶魔的交涉反倒成了遇敌后的最大乐趣，希望PSP版能加强玩家的操作代入感吧。

★我必须吐槽《BECK》这部片：本该热烈的舞台表演却因为佐藤健没有歌替而越看越冷，主人公的大腕朋友公开恶意羞辱竞争对手，演唱会竟是依靠中断对手的舞台转播外加泳装女郎秀吸引人气，最后还感动全场……它这是想告诉我们：“社会很现实，上面有人很重要。”

★《妈妈要出嫁》剧情虽老套，解决矛盾的手法也不新颖，但观完还是很舒服的，宫崎葵的扮相和表演都是亮点。不过即便是这么温情的片子，也有人要恶意揣测“研二是不是想等阳子去世后把月子给收了啊，亲子井什么的最喜欢了”。看，人心多险恶，这些肮脏的大人。



## LIKY

◆两年没回老家，这次回来发现变化又有不少，轻轨通到了家门口出门方便多了，小区门外的小吃越来越多了，晚上热闹得很，价格便宜花样多，吃得很爽。

◆整天在耳边听到的房价高啊高啊，结果昨天去扫墓才发现房价跟墓价比起来是小巫见大巫，一块约两平的墓地卖19万8，均价10万一平，无语了。不能让过世的亲人受委屈——不少人都有这个心理吧，那就咬咬牙，让活着的人多受点累吧。



## 伊娃

■高中毕业已多年，因为家住学校旁所以站在阳台上便能一览校园。虽然早操已经更新换好几代了，但是我们那敬业的体育老师十几年如一日地每天都在做操前，通过广播喊着“全体同学……立正！向前看齐！”的口令，那声音、那情景让人怀念至极。

■她明明不喜欢这样做，却为了“尊重”二字而忍气吞声。按照他们指定的方式生活，按照他们制定的计划前行。的确是为了她好，但不是为她自己而活。

■如果一切都能回到从前该多好！



## 苍穹

◎终于购置了一台PS3，现阶段想玩的游戏除了以前寄语中提到过的《356》外，另一个就是《生化5》的佣兵模式了。俗话说"三天不练手生"，一年没碰佣兵模式的结果就是被蜂拥而至的杂兵打得狼狈逃窜（虽然我本来就不算高手）……3DS的《生化 佣兵3D》已经确定了发售日，希望在余下的两个月里能够找回一些手感，也算为新作提前做一下预热吧！

◎近期补看了两部电影，《告白》的结局在影片过半时我竟已猜到了几分，究竟是悬疑片看多了带来的后遗症呢，还是我跟主角的心理有几分相似呢……克里斯蒂安·贝尔在《斗士》里瘦得堪比当年的《机械师》了，出众的演技抢尽了主角的风头，获得奥斯卡最佳男配角可谓实至名归。



## 阿鲁

■由于自然灾害的原因，原本应该在近期发售的游戏大部分都延期发售了，预订的某团体的专辑也延期发售了，虽说很遗憾，但也多出了不少时间来补2月、3月挖的坑，也算是有得有失吧，准备在近期把"小圆脸"给补了。

■掐指一算，已经到了百花争艳的时期了！世萌已经拉开了序幕，而今年日本地区的萌战又会出现怎样一番争夺呢？实在是让人期待啊！不知道我喜爱的乌贼娘能获得怎样的成绩。

■好久没玩格斗游戏了，最近试了试《BB》新作的挑战模式，一个字，累！不知道能不能深入地玩下去……



## Juxi（美编）

◆话说某天坐公交，有俩男的就因为"你碰到我，我挤到你"这点小事忽然打起架来，他们是打得痛快了，旁边的人却全部跟着遭殃，中途竟然也没人敢劝架，还好本人坐车尾，案发现场在车头，才没有被波及。不得不说这国民素质还真是参差不齐！

◆最近几天，离公司几站远的某十字路口老是出现堵车情况，红绿灯都要等几次，每次都是好不容易绿灯了却只有十几秒时间，浪费了很多上班族的宝贵时间。

◆现在终于能理解某女当红娘时的心情了，此过程确实是相当令人振奋哪！



## 酷洛洛





※最新喜欢上MG版的假面骑士ACCEL，虽然知道Bandai挖《龙珠》、《假面骑士》这类人型模型的坑无非是想骗钱，不过这几天把玩了一下朋友的成品，发现素组还是挺不错的，有点想去受骗。不知道变身版会在什么时候发售。

※玩《MHP》时得知有木天蓼棒（又称"猫棒棒"）这玩意后，赶紧从淘宝上买了一包回来，然后用宿舍的香苗（家猫，雌性）做试验。发现这果然是神奇的玩意，香苗乐坏了，咬着根棒棒滚来滚去。于是我决定找天再买点猫草回来种，休息时就能以逗猫为乐。



## 白菜



□"你的益达！""是你的益达。"最近不知为何，编辑部内开始流行某广告词的改编版。杀伤面积广阔，受害者含瓜子、稿件、午餐晚餐等等……例："我的薯条！""是我的薯条。"——鲁叔时常像这样拿走我桌上的那啥啥……

□《公主边境 携带版》就要推出了。追加了新攻略角色与王女的新结局，总算解了我心中一个心结。想想PC版怎么打公主路线都是跑路Ending……我又没做亏心事，跑嘛路啊！

□《魔法少女小圆》停播了，虚渊你治愈得太过了吧。在故事的最高潮掐断，还真是有你的风格……



## 澄香（美编）



☆在中国，很多人过两个生日，因为我们有个农历生日。听起来是件非常幸福的事，可有时候也造成一些小问题。比如我一般情况下我都只记得朋友的阳历生日，可她却只过农历生日。不过如果你想弥补也是有机会的，可以在她的第二个生日给她惊喜。

☆压力大的时候需要找到一个出口。

☆你可以怀疑我，但不应对我有偏见。

☆开始进入夏令时了，时差比之前缩短了1小时。



## 咕噜（美编）

◆给小宝选个喝水的水杯还真不是件容易的事情，经过前几个水杯的不幸阵亡来看，总结以下几点：水杯要耐摔、吸管要耐咬、款式要简单、颜色要鲜艳、大小要适中、携带要方便、价格要合适，还要有防漏功能、最重要的一点就是不含BPA。

◆"扭扭车"是每个小孩子必备的车，它可以很好地锻炼宝宝的脚力，但是十分的费鞋，简直就是一辆"烧鞋车"，骑上没几分钟鞋头准开花，买再好的鞋子也经不起这样折腾，汗……。

◆日本地震导致数码产品价格新一幅度的上涨，害的D90又要推迟入手了，淡定，淡定……不要凑热闹。

# 交流空间

想秀你就来！



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

## 刘仕云　昵称：步惊云



性别：男　年龄：42
拥有掌机：3DS、PSP、NDS
喜欢的游戏：《心跳回忆》、《秋之回忆》
地址：浙江省舟山市定海区鼎业阳光园2幢3单元106室
邮编：316000
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 李鹏宇　昵称：小呆

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《传说》、《初音》、《FF》
地址：广西桂林市十八中0908班
邮编：541001
E-mail：532627170@qq.com
想说的话：吾辈最爱初音未来！

## 梁建勋　昵称：Liam

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《伊苏》
地址：广东省高州市沙河南一区237号
邮编：525200
Email：496225112@qq.com
想说的话：还等什么？赶紧上盟区啊！

## 包嘉瑜　昵称：漠漠俐俐

性别：女　年龄：17
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：江苏省无锡市江阴祝塘镇文林村富贝路5号
邮编：214416
想说的话：《口袋》，最喜欢了！

## 姚森杰　昵称：森森

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：浙江省湖州市南浔区菱湖中学308班
邮编：313018
Email：469256216@qq.com
想说的话：iPhone、iPhone、我爱你，有台3DS还爱你！

## 李虎刚　昵称：魂

性别：男　年龄：12
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：好玩的都玩
地址：广西桂林市清风小区清风实验小学10-4班（初中）
邮编：541001
想说的话：要想玩好游戏，就要凭技术和要知道该怎么玩！



只言片语　小编们走的走来的来，希望大家都万事顺心吧。快中考了，希望自己能考好。（上海 阿詹超人）

## 孙宇昊 昵称：黑区技术代表

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《DQ》、《口袋》、《塞尔达》
地址：上海市普陀区岚皋西路330弄15号502室
邮编：200063
E-mail：daweiyu@163.com
想说的话：掌机游戏的内涵与深度是网游远远无法比拟的。

## 唐青 昵称：小神

性别：男　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《逆转》
地址：江苏省南京市鼓楼区教工新村7幢24号502
邮编：210001
E-mail：386020669@qq.com
想说的话：我什么都不是，我只是神。

## 林倓立 昵称：饼干

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《牧场》、《无双》
地址：天津市武清区杨村一中高二19班
邮编：301700
E-mail：lintanli@126.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 陈柯成 昵称：聪爷

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《美妙世界》
地址：广西兴安市兴安师范高081班
邮编：541300
E-mail：811728283@qq.com
想说的话：2011年底要是能入台PSP，就是我最幸福的事了。

## 王惟高 昵称：Zack Wang

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《危机之源》、《无双》
地址：上海市嘉定区墅沟路333弄137号
邮编：201822
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 韩鸿菲 昵称：法师

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《秋之回忆》、《游戏王》、《高达》系列
地址：浙江省余姚市兰江街道余姚中学
邮编：315400
Email：619672657@qq.com
想说的话：第一次寄回函，好激动的！

## 甘霖 昵称：璀璨の星辰

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：ACT、MUG
地址：江西省南昌市青山湖区顺外路御锦城8A栋2单元302
邮编：330000
Email：1060904102@qq.com
想说的话：终于买够100本《掌机王SP》了，大感动……

## 达岭 昵称：BB弹

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《梦幻俱乐部》
地址：江苏省南京市鼓楼区教工新村7幢24号502
邮编：210001
Email：386020669@qq.com
想说的话：我要上我要上！

## 刘飏 昵称：小飚飚

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：上海市杨浦区翔殷路258弄8号301室
邮编：200433
Email：ShenBatman@yahoo.com
想说的话：最近窘事不断……

## 华仁丞 昵称：纳兹

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：上海市黄浦区福州路293弄4号（前门）
邮编：200001
想说的话：大家一起来狩猎吧！

只言片语　一代掌机比一代掌机贵啊！希望2011我们口袋里的钱也能涨！（福州 小贝一族）

# 火热秘技

栏目主持：白菜

本来预计继续放上《异说 012 最终幻想》的秘技，奈何整理完《梦幻之星》之后猛然惊觉已经超出定量……完整的秘技又不能只放一半，所以《最终幻想》的粉丝们就静等下辑吧……




日版

## 梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

### ●称号“シールドアーティスト”获得法

由于这个称号的奖励是16★大盾，又不需要收集要素，所以值得大家去挑战一番。称号的获得方法是在自由人物“梦幻の如く”中挑战重现《PSO》EP2的BOSS“奥尔加·佛罗文”最终形态。将其击倒后，拉住滑杆往时钟5～6点方向走，当听到3声踩在水里的声音后停下来。在这个位置将落下的剑及时防御，就能获得该称号了。




### ●打击系武器Lv30光碟获得法

| 简易目标锁定表 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 敌人Lv | 1～9 | 10～29 | 30～49 | 50～74 | 75～99 | 100～124 | 125～149 | 150～174 | 175～200 |
| 光碟Lv | 1～6 | 2～9 | 5～12 | 8～15 | 11～18 | 14～21 | 17～24 | 20～27 | 23～30 |

| 打击武器 | 技能 | 推荐任务 | 获得方法 | 职业 | 难度 |
|---|---|---|---|---|---|
| 长剑（ソード） | グランドクラッシャー | 自由任务：メトロリニア突破 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | グラビティブレイク | 自由任务：狂う珍兽 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | スピニングブレイク | 自由任务：新造极秘の暴走重机 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | トルネードブレイク | 自由任务：烈风涡巻く讨伐战 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| 钢拳（ナックル） | ボッガ・ダンガ | 自由任务：幽谷に祀られし守り神 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | イック・ヒック | 自由任务：星の伤迹 | BOSS箱 | 战士 | ∞ |
| | ボッガ・ズッバ | 自由任务：エンドラムの残党 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ボッガ・ランパ | 自由任务：燃ゆる银世界 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ボッガ・ロバッド | 自由任务：砂丘の楼 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| 长矛（スピア） | ドゥース・ダッガズ | 自由任务：幽谷に祀られし守り神 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ドゥース・スカッド | 自由任务：修罗の谷 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ドゥース・マジャーラ | EX任务：深绿の即兴曲“VR・ラフォン草原・C” | 途中箱子 | 战士 | ∞ |
| | ドゥース・ロバッド | EX任务：黄尘の行进曲“VR・西クグ砂漠” | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |

| 打击武器 | 技能 | 推荐任务 | 获得方法 | 职业 | 难度 |
|---|---|---|---|---|---|
| 双头剑（ダブルセイバー） | スパイラルダンス | 自由任务：水底に响く钢音“ブロック2” | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | アブソリュートダンス | 自由任务：多脚兵器破坏指令 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | トルネードダンス | 自由任务：飞来者の记忆 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | サイクロンダンス | EX任务：深绿の即兴曲“VR・ラフォン草原” | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | グラビティダンス | EX任务：深绿の即兴曲 | BOSS箱 | 全职业 | ∞ |
| 大斧（アックス） | アンガ・グルッダ | 自由任务：水底に响く钢音“ブロック1” | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | アンガ・レッダ | 自由任务：雷雪降る浸食孔 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | アンガ・ドゥガレガ | 自由任务：燃ゆる银世界 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | アンガ・ジャブロッガ | 自由任务：砂丘の楼 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| 双手剑（ツインセイバー） | スプレンダークラッシュ | 自由任务：多脚兵器破坏指令 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | アサルトクラッシュ | 自由任务：水底に响く钢音“ブロック2” | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | クロスハリケーン | 自由任务：新造极秘の暴走重机 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ブレードデストラクション | 自由任务：星の伤迹 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ライジングクラッシュ | 自由任务：海の底の古代遗迹 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| 双小剑（ツインダガー） | モウブセイレンザン | EX任务：漆黑の狂想曲 | BOSS箱 | 全职业 | S、∞ |
| | レンガチュウジンショウ | EX任务：漆黑の狂想曲“VR・Aフォトン炉・监视室前” | 途中箱子 | 勇士 | S、∞ |
| | ソウジンランブショウ | EX任务：漆黑の狂想曲“VR・1号ファームプラント” | 途中掉落 | 全职业 | S、∞ |
| | レンカイブヨウザン | 自由任务：樱华の法击 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ヒショウジンレンザン | EX任务：极幻の大攻势 | 途中掉落 | 全职业 | S、∞ ∞ |
| 双钢爪（ツインクロー） | ブクウレンセンガ | 自由任务：流水の神殿 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | レンザンセイダンガ | 自由任务：黒き星に巣くうモノ | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | チュウエイジトツシン | 自由任务：プラント夺还 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ソウガチョウセッカ | 自由任务：乱破犇めく星灵祭 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | レンザンセンショウガ | EX任务：极幻の大攻势 | 途中掉落 | 全职业 | S、∞ |
| 片手剑（セイバー） | グラビティストライク | 自由任务：烈风涡巻く讨伐战 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | スピニングストライク | 自由任务：太古からの侵略者 | BOSS箱 | 战士 | S、∞ |
| | インフィニットストーム | 自由任务：同盟军本部夺还 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ライジングストライク | EX任务：深绿の即兴曲“VR・ラフォン草原” | 途中掉落 | 全职业 | S、∞ |
| 小剑（ダガー） | ブテンシュンレンザン | EX任务：红莲の遁走曲“VR・ミズラキ保护区” | 途中掉落 | 全职业 | S、∞ |
| | ヒカイシュウハザン | EX任务：黄尘の行进曲“VR・废炭矿C” | 途中箱子 | 勇士 | S、∞ |
| | シソクテンカイザン | 紧急任务：幻影の圣迹 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | シュンブショウレンザン | EX任务：绀碧の交响曲 | 途中掉落 | 全职业 | S、∞ |
| 钢爪（クロー） | ショウセントツザンガ | EX任务：深绿の即兴曲“VR・ラフォン草原・C” | 途中箱子 | 勇士 | S、∞ |
| | センテンカンザンガ | EX任务：漆黑の狂想曲“VR・Aフォトン炉” | 途中掉落 | 全职业 | S、∞ |
| | シュウソウレツザンガ | 自由任务：樱华の法击 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ブクウサイエンザン | EX任务：梦幻の镇魂曲“ステージ6” | 途中掉落 | 全职业 | 任意难度 |
| 光波鞭（ウィップ） | ヴィヴィ・ダンガ | EX任务：梦幻の镇魂曲“ステージ5” | 途中掉落 | 全职业 | 任意难度 |
| | ヴィヴィ・デッザ | 自由任务：修罗の谷 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | ヴィッシ・グルッダ | EX任务：黄尘の行进曲“VR・西クグ砂漠” | 途中掉落 | 全职业 | S、∞ |
| 飞刃剑（スライサー） | チョウトウカンツウジン | EX任务：梦幻の镇魂曲“ステージ6” | 途中掉落 | 全职业 | 任意难度 |
| | チッキキョレンジン | 自由任务：穿つ双剑の遗产 | BOSS箱 | 战士 | ∞ |
| | レツザンソウヒジン | 自由任务：乱破犇めく星灵祭 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |
| | レックウチョウヒジン | 自由任务：踊る珍鸟 | 途中掉落 | 全职业 | ∞ |

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

4月上旬的掌机游戏并不多，大作尤少，在《破界篇》来临前玩家可能得"饿"一小阵。NDS的《好想告诉你 传递心情》和PSP的《地球防卫军2 携带版》素质应该不差，喜欢文字类游戏的玩家可试试前者的青涩校园恋爱，而喜欢动作类的玩家则推荐拿起PSP去后者的世界里维系世界和平。如果这样还是无法抑制你的"萝卜魂"，那建议打开我们的口袋光环，长达16分钟的《破界篇》PV等待着你。

**发售表阅读说明**

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

## Nintendo 3DS

主机发售日：2011年2月26日

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2011年4月 | | | |
| 7日 | 立体忍者 | キュービック ニンジャ | AQ Interactive | ACT | 3990日元 |
| 7日 | 空间寻物系 脑力开发 3D脑训练 | 空间さがしもの系 脑力开发 3D脑トレーニング | IE Institute | ETC | 3990日元 |
| 14日 | 飞行胜地 | パイロットウイングス リゾート | Nintendo | SLG | 4800日元 |
| 14日 | 职业野球魂2011 | プロ野球スピリッツ 2011 | Konami | SPG | 5800日元 |
| 28日 | 十项全能3D | デカスポルタ 3D スポーツ | Hudson | SPG | 5040日元 |
| | | 2011年5月 | | | |
| 19日 | 动物乐园 打造动物园吧！ | アニマルリゾート 动物园をつくろう！！ | MMV | SLG | 4980日元 |
| 19日 | 幽灵行动 影子战争 | ゴーストリコン シャドー ウォー | Ubisoft | SLG | 6090日元 |
| 19日 | 深渊传说 | テイルズ オブ ジ アビス | NBGI | RPG | 6090日元 |
| 26日 | 超级黑鲈鱼 3D大战 | スーパーブラックバス 3Dファイト | Starfish | SLG | 5040日元 |
| | | 2011年6月 | | | |
| 2日 | 触摸！双笔运动 | タッチ！ダブルペンスポーツ | NBGI | SPG | 4800日元 |
| 2日 | 生化危机 佣兵 3D | バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D | Capcom | ACT | 4800日元 |
| 2日 | 数独和3个谜题 Nikoli的谜题变化 | 数独と3つのパズル ～ニコリのパズルバラエティ～ | Hudson | PUZ | 3990日元 |
| 9日 | 钓鱼 | FISH ON | Ascii Media Works | SLG | 5040日元 |
| 9日 | 垂钓3D | フィッシング3D | D3 Publisher | SLG | 5040日元 |
| 23日 | 解放之剑 雷克斯 | アンチェインブレイズ レクス | Furyu | RPG | 6090日元 |
| 23日 | 吃豆人与大蜜蜂 次元 | パックマン＆ギャラガ ディメンションズ | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 23日 | 鱼之眼3D | フィッシュアイズ3D | MMV | SLG | 3990日元 |
| | | 未定 | | | |
| 未定 | 生化危机 启示录 | バイオハザードリベレーションズ | Capcom | A・AVG | 售价未定 |
| 未定 | 死或生 次元 | デッド オア アライブ ディメンションズ | Koei Tecmo Games | FTG | 6090日元 |
| 未定 | 海贼王 无限航路SP | ワンピース アンリミテッドクルーズSP | NBGI | A・AVG | 6090日元 |
| 未定 | 王国之心3D 梦中坠落 | キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス] | Square Enix | A・RPG | 售价未定 |
| 未定 | 雷电十一人GO | イナズマイレブンGO | Level-5 | RPG | 售价未定 |

## NINTENDO DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2011年4月 | | | |
| 7日 | 好想告诉你 传递心情 | 君に届け 伝えるキモチ | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 21日 | 妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂 | Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂 | Hudson | FTG | 5229日元 |
| 21日 | 战斗与收服 口袋妖怪打字 | バトル＆ゲット！ポケモンタイピングDS | Nintendo | ACT | 5800日元 |
| 21日 | 名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲 | 名探偵コナン 苍き宝石の轮舞曲 | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 21日 | 东大将棋 名人战到场DS | 东大将棋 名人战到场DS | 每日Communication | TAB | 5040日元 |
| 28日 | 美丽头巾生活2 | きれいずきん生活2 | Columbia | AVG | 5040日元 |
| 28日 | 薄樱鬼 游戏录DS | 薄樱鬼 游戏录 DS | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| | | 2011年5月 | | | |
| 26日 | 红石DS 被红色意志引导的人们 | RED STONE DS～赤き意志に导かれし者たち～ | GameOn | RPG | 5040日元 |
| 26日 | 财宝逸闻 机械遗产 | トレジャーリポート 机械じかけの遗产 | NBGI | AVG | 5040日元 |
| | | 2011年6月 | | | |
| 23日 | 网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋 | テニスの王子様 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLovePassion | Konami | AVG | 5250日元 |
| | | 2011年7月 | | | |
| 14日 | 心之可可珑 | ココロノココロン | NBGI | AVG | 5040日元 |
| | | 2011年春 | | | |
| 未定 | 神秘屋 | ミステリールーム | Level-5 | AVG | 售价未定 |

# 近期焦点



## 第2次超级机器人大战Z 破界篇




4.14 ◆NBGI◆S・RPG◆7329日元



作为PSP首款原创《机战》，本作的意义非凡，不但是在PS2上大受好评的《机战Z》续篇，而且还是系列诞生20周年的纪念作品。相比《机战Z》，本作最大的改变就是取消了小队系统，变回以往的单个机体作战单位，取而代之还加入了副任务系统，让不出击的机师也发挥作用，丝毫不浪费本作的豪华作品阵容。



## Persona2 罪




4.14 ◆Atlus◆RPG◆6279日元



从人设到战斗系统均大幅翻新的12年重制作品，原作剧情优秀，借用多方哲学阐述的理念发人深省。“《女神》系列”经典的恶魔交涉和合体系统依旧保留，特定的Persona或技能还能组合出既华丽又强大的合体技。经过改良的本作在界面上更体贴玩家，此外还加入免费的配信任务，耐玩度更高。

# PLAYSTATION PORTABLE

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | **2011年4月** | | | |
| 7日 | 你是爱丽丝? | Are you Alice? | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 7日 | 公主边境 携带版 | プリンセスフロンティアポータブル | Alchemist | AVG | 7140日元 |
| 7日 | 地球防卫军2 携带版 | 地球防卫军2 ポータブル | D3 Publisher | ACT | 5040日元 |
| 7日 | 暗红摇篮 携带版 键之姬巫女 | ガーネットクレイドル ポータブル 键の姫巫女 | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 14日 | 第2次超级机器人大战Z 破界篇 | 第2次スーパーロボット大战Z 破界篇 | NBGI | S・RPG | 7329日元 |
| 14日 | Persona2 罪 | ペルソナ2 罪 | Atlus | RPG | 6279日元 |
| 14日 | 职业野球魂2011 | プロ野球スピリッツ2011 | Konami | SPG | 5981日元 |
| 21日 | SNK街机经典 零 | SNK アーケードクラシックス ゼロ | SNK Playmore | ACT | 5040日元 |
| 21日 | 猛虎! 高校暴力教师 | ガチトラ! ～暴れん坊教师 in High School～ | Spike | A・AVG | 5229日元 |
| 21日 | S.Y.K 莲・传 携带版 | S.Y.K ～莲・传～ Portable | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 28日 | 最后的约定物语 | 最后の约束の物语 | Image Epoch | RPG | 6279日元 |
| 28日 | 啪嗒嘭3 | パタポン3 | SCEJ | MUG | 4980日元 |
| 28日 | 少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人 | 乙女はお姉さまに恋してる Portable 2人のエルダー | Alchemist | AVG | 7329日元 |
| 28日 | 晨曦时，梦见兮 | あさき、ゆめみし | Quinrose | AVG | 5985日元 |
| 28日 | 冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮 | エルミナージュOriginal 暗の巫女と神々の指轮 | Starfish | RPG | 5040日元 |
| | | **2011年5月** | | | |
| 12日 | 凉宫春日的追想 | 凉宫ハルヒの追想 | NBGI | AVG | 6279日元 |
| 19日 | 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争 | グングニル －魔枪の军神と英雄战争－ | Atlus | S・RPG | 6279日元 |
| 19日 | 秋叶原之旅 | アキバズ トリップ | Acquire | ACT | 5670日元 |
| 26日 | 纸盒战机 | ダンボール战机 | Level－5 | RPG | 5980日元 |
| 26日 | To Heart2 迷宫旅人 | トゥハート2 ダンジョントラベラーズ | Aquaplus | RPG | 5040日元 |
| 26日 | 秋之回忆 誓约的记忆 | メモリーズオフ ゆびきりの记忆 | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 26日 | 预备出阵! 恋战 | いざ出阵! 恋战 | Quinrose | AVG | 5985日元 |
| 26日 | 纯白交响曲 六角之花 | ましろ色シンフォニー mutsu－no－hana | Comfort | AVG | 6090日元 |
| 26日 | 出击! 乙女们的战场2 | 出击!! 乙女たちの战场2 | Systemsoft Alpha | AVG | 6090日元 |
| 未定 | 心跳水浒传 | どきどきすいこでん | Irem | AVG | 6090日元 |
| | | **2011年6月** | | | |
| 23日 | 荣耀同盟 | グロリア・ユニオン | Atlus | S・RPG | 6279日元 |
| 23日 | 高达回忆 战争的记忆 | ガンダムメモリーズ 战いの记忆 | NBGI | ACT | 6279日元 |
| 23日 | 鹅妈妈童谣的秘密之馆 | マザーグースの秘密の馆 | QuinRose | AVG | 5985日元 |
| 23日 | 解放之剑 雷克斯 | アンチェインブレイズ レクス | Fyryu | RPG | 6090日元 |
| 30日 | 冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿 | エルミナージュIII 暗黑の使徒と太阳の宫殿 | Starfish | RPG | 6090日元 |
| 30日 | 斯坦因之门 | シュタインズ・ゲート | 角川书店 | AVG | 6090日元 |
| | | **2011年7月** | | | |
| 28日 | 女王之门 螺旋混沌 | クイーンズゲイト スパイラルカオス | NBGI | S・RPG | 6279日元 |
| | | **2011年夏** | | | |
| 未定 | 最终幻想 零式 | ファイナルファンタジー 零式 | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 伟大骑士物语 | グランナイツヒストリー | MMV | RPG | 5229日元 |
| 未定 | J联盟 创造球会7 欧洲加强版 | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 7 EURO PLUS | SEGA | SLG | 售价未定 |
| 未定 | 战国BASARA 编年史英雄 | 战国BASARA クロニクルヒーローズ | Capcom | ACT | 售价为定 |
| 未定 | 尸体派对 影之书 | コープスパーティー Book of Shadows | 5pb. | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 写真女友 | フォトカノ | 角川Games | SLG | 7140日元 |
| 未定 | 死神与少女 | 死神と少女 | Takuyo | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 上坡旋风 携带版 | さかあがりハリケーンPortable | Alchemist | AVG | 7140日元 |
| 未定 | 某科学的超电磁炮 | とある科学の超电磁炮 | 角川Games | AVG | 6279日元 |

# DVD 光盘内容导视

## 游戏展望台

### 6款热门新作最新官方影像





- 第2次超级机器人大战Z 破界篇
- 凉宫春日的追想
- 心之可可珑
- 学园黑塔利亚 携带版
- 御姐武戏 特别版
- 魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮

## 最新发售游戏影像直击

### 新作特搜队

- 最终幻想IV 完全收藏
- 古典迷宫X2
- 薇欧蕾特的工作室 古拉姆
- 纳多的炼金术士2 深蓝回忆
- 我的妹妹哪有这么可爱 携带版
- 数码宝贝 超组合战争 蓝・红





## 随盘附送

### PSP ISO

- 异说 012 最终幻想
- 最终幻想IV 完全收藏

### NDS ROM

- 数码宝贝 超组合战争 蓝
- 数码宝贝 超组合战争 红
- 力量高尔夫
- 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版




全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《口若悬河 希望学园与绝望高中生》OST等着你。

## 热血最强

《MHP3》猫火速杀双雷狼龙



## 多玩TVG游戏播报

## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《古典迷宫X2》的视频演示中，小编为角色自制的头饰字母是什么？

A.CP　　B.SP　　C.HP



3名

PEGA 精美游戏周边

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王SP 幸运大抽奖

**参与方式：** 只要在2011年4月25日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第157辑上公布，敬请关注。

## 一等奖



M3DSR烧录卡 6名

## 二等奖



北通MVP动力堡垒（世界杯版） 2名

北通动力堡垒（迷你版） 2名

北通动力堡垒 1名

## 三等奖



北通魔方炫音线控耳麦 1名



北通中国风PSP晶透水晶盒 1名



北通中国风保护胶套 1名



北通中国风NDSi晶透水晶盒 1名



北通中国风NDSi炫彩水晶盒 1名



北通PSP色差线 1名



# 《掌机王SP》第153辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

## 一等奖 6名 NDS烧录卡



| | |
|---|---|
| 珠海市 | 邓俊杰 |
| 上海市 | 顾雨辰 |
| 北京市 | 黎轩朋 |
| 无锡市 | 刘慎明 |
| 张家港市 | 卫佳昊 |
| 舟山市 | 张子晗 |

## 三等奖 6名 掌机周边



| | |
|---|---|
| 福州市 | 杜星 |
| 扬州市 | 郭舒极 |
| 哈尔滨市 | 贾亦成 |
| 天津市 | 杨瑞 |
| 湖州市 | 姚森杰 |
| 福州市 | 朱家腾 |

## 二等奖 5名 北通动力堡垒



| | |
|---|---|
| 沈阳市 | 付伟健 |
| 合肥市 | 李沁杰 |
| 丹东市 | 隋欣 |
| 常州市 | 孙海笑 |
| 韶关市 | 朱子璐 |

## 《掌机王SP》第153辑DVD问答—中奖名单

答案：C 3名

| | |
|---|---|
| 沈阳市 | 李柏震 |
| 常州市 | 秦扬 |
| 舟山市 | 王恩峰 |



PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。




本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-622-9
掌机王惊蜇光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）